Manuel d’utilisation de Klynt

1. Installation
2. Médiathèque
3. Storyboard
4. Editeur de séquence
5. Player
6. Prêt-à-publier
7. Informations additionnelles

© 2011 KLYNT. ALL RIGHTS RESERVED. EXCEPT AS OTHERWISE PERMITTED. THIS PUBLICATION, OR PARTS THEREOF, MAY NOT BE REPRODUCED IN ANY FORM, BY ANY METHOD, FOR ANY PURPOSE. ALL USE OF THIS SOFTWARE IS SUBJECT TO THE TERMS AND CONDITIONS OF THE KLYNT END USER LICENSE AGREEMENT ACCEPTED UPON INSTALLATION OF THIS SOFTWARE.

AVANT DE COMMENCER 5
Configurations requises 5
Logiciels requis 5
> Adobe Air player* 5
> Adobe Flash player* 5

1. Installation 6

1.1. Installer & démarrer 6

Installer Klynt depuis le badge sur klynt.net 6
Installer Klynt depuis le lien direct 6
Login 6
1.2. Créer votre premier projet 7

Création de projet 7
1.3. Ouvrir un projet existant 7

2. La Médiathèque 8

2.1. Formats de médias supportés 8

Vidéo 8
Photo (*JPEG, PNG* and *GIF)* 8
Audio 8
2.2. Compresser mes photos et vidéos 9

Exporter vos fichiers vidéos depuis Final Cut Pro 9
Compresser vos fichiers vidéos à l'aide de Quick Time Pro 9
Compresser un lot d'images sous Photoshop 12
2.3. Importer mes photos / vidéos dans la médiathèque 12

Importer des fichiers depuis mon disque dur local 12
2.4. Importer des médias hébergés sur des plateformes de partages de photos et de vidéos 12

Importer des vidéos Youtube 12
Importer des photos Flickr 12
Importer des vidéos Vimeo 13
Importer des vidéos Dailymotion 13
2.5. Les grands principes de la Médiathèque 14

Fenêtre de prévisualisation 14
Nommer, tagguer et commenter vos médias 14
Créer une vignette pour un fichier vidéo 14
Chercher un média 15
Supprimer un média 15
Voir les médias par type 15
Voir les médias par séquence 15

3. Storyboard 16

3.1. Débuter avec les séquences 16

Ajouter une nouvelle séquence 16
Renommer une séquence 17
Ajouter des descriptions, des tags et géolocaliser vos séquences 17
3.2. Créer des liens entre les séquences 17

Créer un nouveau lien 17
Supprimer un lien 18
3.3. Gérer vos séquences 18

Dupliquer une séquence 18
Supprimer une séquence 18
Changer la séquence d'introduction 18
3.4. Créer des sous-séquences 18

Pourquoi utiliser des sous-séquences ? 19
3.5. Organiser son espace de travail 19

Se déplacer sur le Storyboard 19
Zoomer / Dézoomer sur le Storyboard 19
Assigner des couleurs aux vignettes des séquences 19

Définir une couleur de lien 20
Changer la courbe d'un lien 20
Assigner une vignette à une séquence ou sous-séquence 20
Changer la vignette d'une séquence 20

4. L'Editeur de Séquences 21

4.1. Éléments clefs de l'éditeur 21

Ajouter un média dans la timeline 21
Assigner une durée à un média 22
Définir la position de vos médias 22
Supprimer un média 22
Dupliquer / copier / coller 22
Sélection multiple 22
Playback Curseur 23
Prévisualisation 23
Le curseur de fin de séquence 23

4.2. Organiser votre espace de travail 23

Zoomer / Dézoomer 23
Ajouter des pistes 23
Supprimer des pistes 24
Organiser vos pistes 24
Se déplacer d'une séquence à une autre 24

4.3. Editer vos photos et vidéos 24

Changer l'opacité 24
Définir une position 25
Définir une taille 25
Redimensionner les photos et les vidéos 25

4.4. Choisir les effets de transition pour vos photos et vidéos 25

Ajuster le volume sonore 26
Animer vos photos avec des effets de pan & zoom 26
Mettre un son en boucle 26
Mettre un son en continu 26

4.5. Ajouter et Editer du texte 27

Ajouter du texte 27
Editer un texte 27
Choisir un type de texte 27
Positionner un texte 27
Définir une taille de police 27
Appliquer une transition à un texte 28

4.6. Editer des Hyperliens 28

Ajouter un lien 28
Choisir un modèle de bouton pour vos liens 28
Positionner vos liens 29
Définir le timing et la durée d'un lien 29
Changer la cible de la séquence (séquence associée) 29
Éditer l'intitulé d'un lien 29

5. Le Player 30

5.1. Réglages Généraux 30

Dimensions du player 31
Personnalisation du player (seulement disponible sur la version Pro) 31

5.2. Menu Index 32

Afficher ou cacher le menu 32
Sélectionner et organiser les séquences à l'intérieur de votre menu index 32
Afficher ou cacher les descriptions à l'intérieur du menu index 32

5.3. Menu carte 33

Clé API requise 33
Définir une longitude et une latitude pour chaque séquence 33
Définir la position par défaut de votre carte 33

Définir un niveau de zoom maximal / minimal 34
5.4. Page de crédits 34
5.5. Personnaliser le design du player 35
Personnalisation du style du footer 35
Style de boutons personnalisables 35
Personnalisation de l'index menu 36
Personnalisation du menu carte 37
Personnalisation de la page de crédits 38
6. Prêt-à-publier 39
6.1. Relire votre projet à l'aide du script (seulement disponible sur la version Pro) 39
Créer un script 39
Exporter un script 39
6.2. Partager votre projet via Facebook 40
Définir un titre, un message et une vignette associée 40
Définir l'URL de partage de votre projet 40
6.3. Personnaliser vos liens et tags sur Twitter 40
6.4. Connecter votre projet à Google Analytics 40
6.5. Générer un code d'embed 41
6.6. Exporter vos projets pour le Web 41
7. Informations additionnelles 42
Fichiers de type Klynt 42
Raccourcis clavier 42

AVANT DE COMMENCER

Configurations requises

Merci de vérifier que votre ordinateur respecte la configuration minimum requise pour assurer le fonctionnement optimal de Klynt :

- 50 GB d'espace disponible sur votre disque dur (étant donné que tous vos projets seront sauvegardés sur votre disque dur local)
- 2.5 GHz CPU speed
- 2x2048 or 4x1028 MB of physical RAM

Logiciels requis

> Adobe Air player*

Avant d'installer Klynt sur votre ordinateur, vous devez avoir préalablement installé Adobe AIR® : http://get.adobe.com/air/ (gratuit)

> Adobe Flash player*

Adobe Flash Player® doit aussi être installé sur votre système : http://get.adobe.com/fr/flashplayer/ (gratuit).

1. Installation

1.1. Installer & démarrer

Installer Klynt depuis le badge sur klynt.net

Vous pouvez directement lancer l'installation du logiciel en cliquant sur le badge “Install Now” à l'adresse suivante :

http://klynt.net/quick-install page

Installer Klynt depuis le lien direct

Vous pouvez aussi débuter le téléchargement en passant par le lien direct. Cliquez sur “Direct Download” (voir texte ci-dessous) pour commencer à télécharger Klynt.

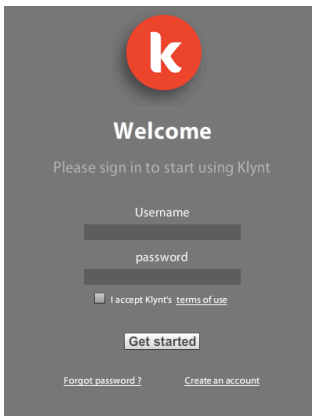
Si vous décidez de ne pas utiliser le badge, assurez-vous d’avoir préalablement installé Adobe AIR & Flash Player (Voir *Logiciels requis)*

Une fois que Klynt est installé sur votre ordinateur, l’icône de lancement sera disponible depuis votre dossier **Application.**

Login

Lorsque vous démarrez Klynt pour la première fois, vous devez vous logguer en utilisant le pseudonyme et le mot de passe qui vous ont été communiqués par e-mail.

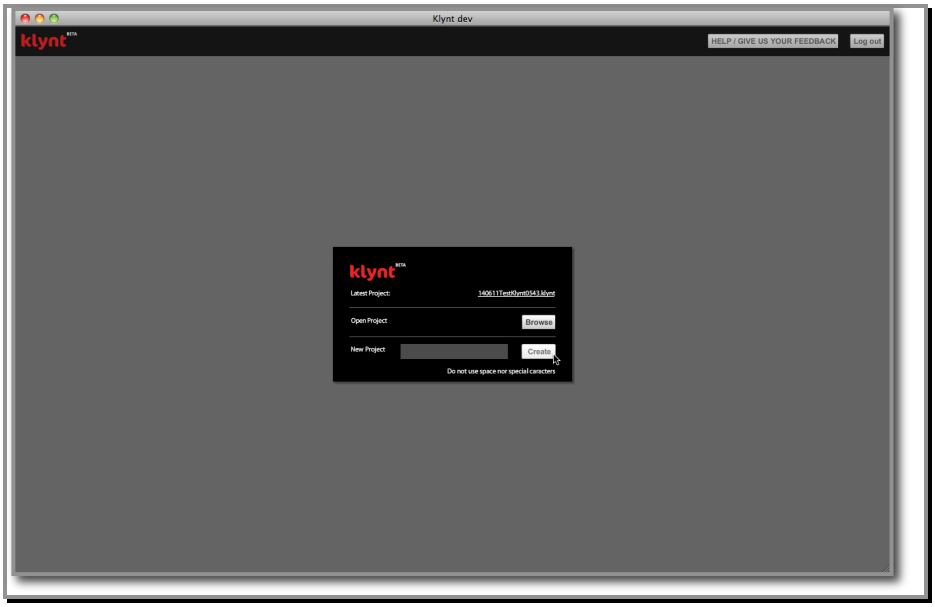
Merci de prendre quelques minutes afin de lire attentivement les conditions générales d’utilisation (le lien cliquable vous redirige vers un PDF en ligne) avant de commencer à utiliser Klynt.



1.2. Créer votre premier projet

Création de projet

Pour créer un nouveau projet, rentrez votre nom de projet et cliquez sur **create.**



! *Faites attention à ne pas utiliser d'espaces ou de caractères spécifiques pour vos noms de projet.*

! *Si vous utilisez la version démo de Klynt, vous pouvez modifier le projet DEMOKLYNT mais vous ne pourrez pas créer de nouveau projet.*

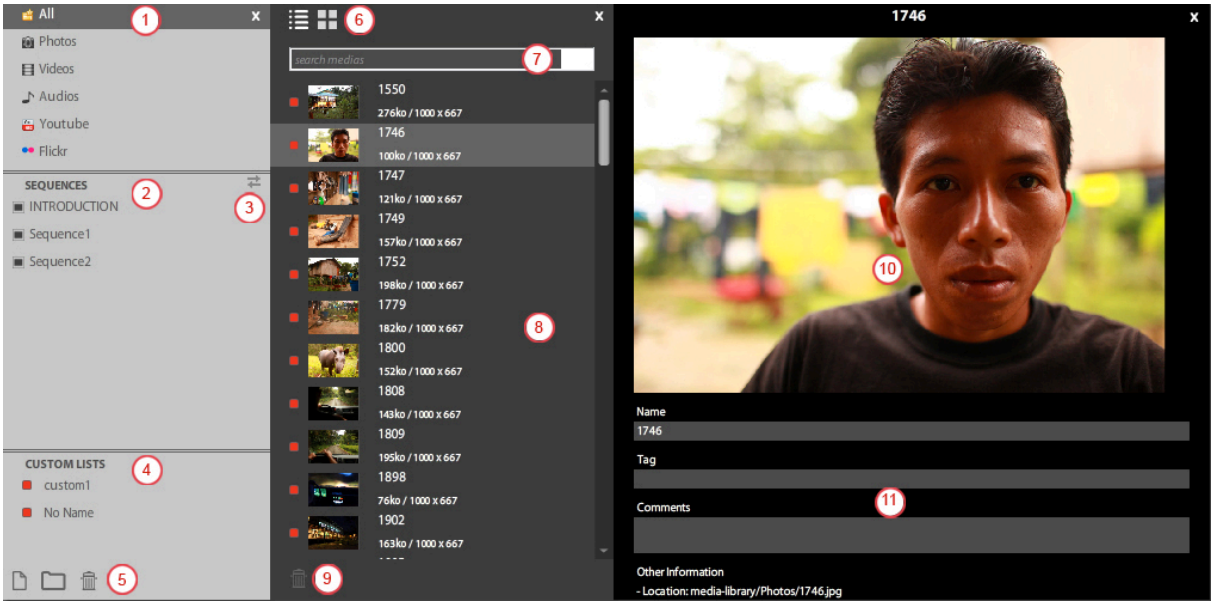
? *Lorsque vous créez un projet, Klynt crée automatiquement un dossier un utilisant le même nom (Documents/Klynt) contenant tous les fichiers de votre projet.*

1.3. Ouvrir un projet existant

Depuis l'écran d'accueil, vous pouvez parcourir votre disque dur local pour trouver un projet existant et l'ouvrir (e.g. "monprojet.klynt")

? *Si vous êtes déjà en train de travailler sur un projet, vous devez fermer Klynt pour ouvrir un autre projet.*

2. La Médiathèque



1. *Liste des médias organisés par type*
2. *Liste des médias organisés par séquence*
3. *Paramètres : affiche automatiquement les médias associés lorsque vous sélectionnez ou ouvrez une séquence sur le storyboard*
4. *Liste des médias organisés par listes ou dossiers personnalisés (présent uniquement dans les anciennes versions de Klynt*
5. *Paramètres : Ajouter ou supprimer une liste ou un dossier personnalisé*
6. *Paramètres : affiche les médias sous forme de liste ou vignettes*
7. *Chercher dans la médiathèque*
8. *Liste des médias*
9. *Supprimer des médias*
10. *Prévisualisation du média*
11. *Information sur le média*

2.1. Formats de médias supportés

Vidéo

Format: *mov (h264), mpeg4 (H264), flv*
Nombre d'images par seconde : *identique à la source (habituellement 25fps pour de la HD)*
Taille recommandée : *852x480px, 720x405px or 640x360px*
Fréquence des données : *1500 or 2000 kbits/sec*
Logiciel recommandé *: Mpeg StreamClip / Quicktime Pro*

Photo (*JPEG, PNG* and *GIF)*

Taille recommandée : *1000px (width)*
Définition : *72dpi*
Logiciel recommandé : *Photoshop*

Audio

Format : *MP3*
Logiciel recommandé : *Audacity* (gratuit) *(http://audacity.sourceforge.net/)*

2.2. Compresser mes photos et vidéos

Exporter vos fichiers vidéos depuis Final Cut Pro

1. Sélectionnez votre clip vidéo
2. Dans le menu **File**, cliquez sur **Export** et choisissez **Quicktime sequence**
3. Sauvegardez le fichier exporté dans un dossier

> **?** *Sauvegardez votre fichier sur un disque dur externe pour ne pas surcharger votre disque dur local.*

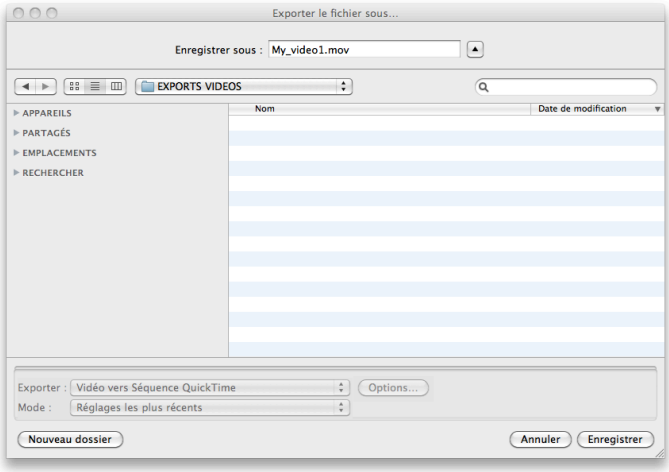
Compresser vos fichiers vidéos à l'aide de Quick Time Pro

Pour une lecture optimale de vos vidéos dans Klynt, compressez vos fichiers vidéo par l'intermédiaire du codec H264/AAC :

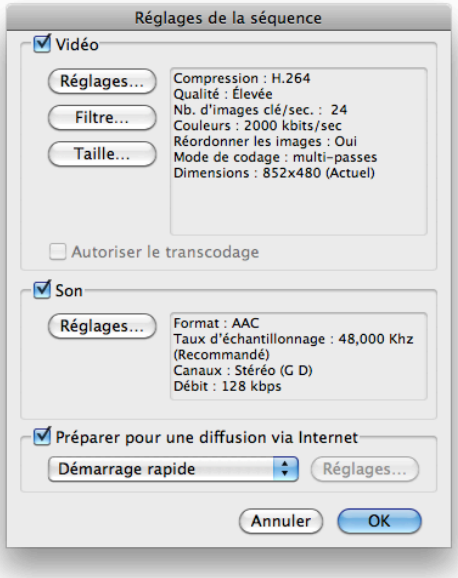
1. Ouvrez vos vidéos dans Quick Time Player

2. Depuis le menu **Fichier,** cliquez sur **Export**

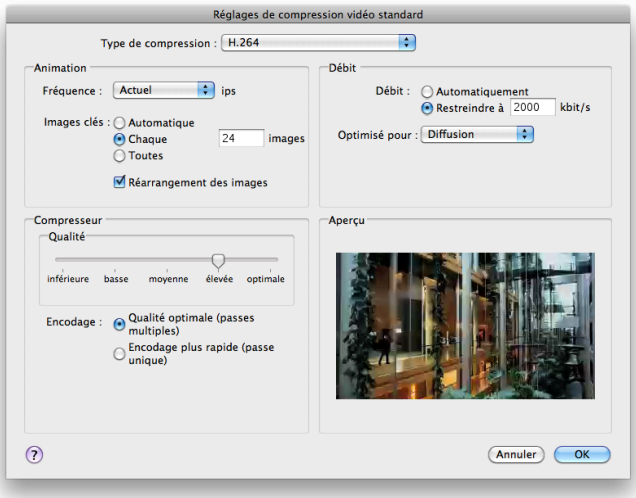
3. Choisissez un nom de fichier et cliquez sur **options**



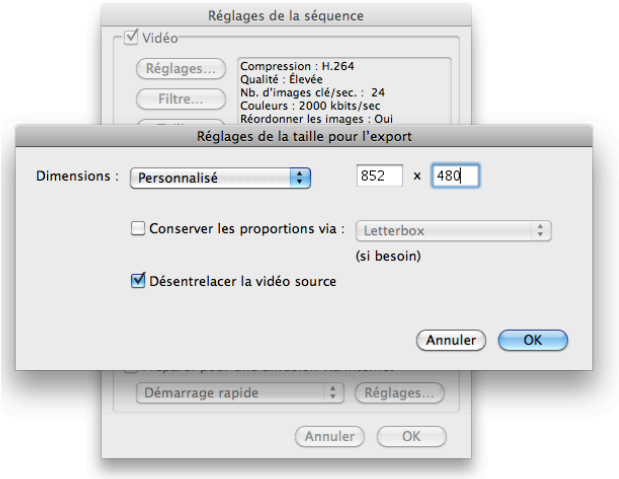
4. Ajustez vos réglages d'exports comme montrés ci-dessous



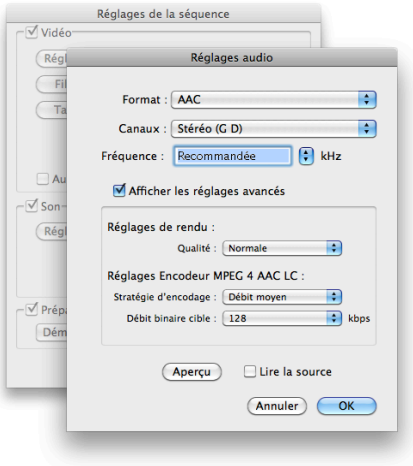
1. Réglages vidéo



2. Réglages vidéo



3. Réglages audio



Rappel :
Réglages vidéo :

1. Type de compression (Codec) = H264
2. Fréquence = actuelle
3. Nombre d'images par seconde = identique à la source (habituellement 25fps pour de la HD)
4. Fréquence des données = de 1000 à 2000 kbit/s
5. Optimisé pour diffusion
6. Encodage = Qualité maximale
7. Taille = 852x480px, 720x405px or 640x360px
8. Cliquez sur **désentrelacer la vidéo**

Réglages audio :

1. Type de compression (Codec) = AAC
2. 48,000 Khz
3. 64 kbps
5. Faire attention à bien cocher les cases **préparer pour une diffusion sur le Web** et **démarrage rapide** dans le menu pop-up.

! *Chacune de vos vidéos ne doit pas dépasser une durée de 6 minutes pour permettre un visionnage optimal dans Klynt.*

Compresser un lot d'images sous Photoshop

Vous pouvez rapidement redimensionner un lot d'images en utilisant les scripts Photoshop. Pour plus d'informations, merci de visiter :

http://www.adobe.com/cfusion/exchange/index.cfm?event=extensionDetail&extid=1717522.

Faites attention à ce que vos photos soient bien disposées (portrait ou paysage) avant de les importer dans Klynt.

2.3. Importer mes photos / vidéos dans la médiathèque

Importer des fichiers depuis mon disque dur local

Pour importer des photos, des vidéos et des sons dans vos projets Klynt, effectuez un glisser-déposer depuis leur dossier local jusque dans la fenêtre de la médiathèque. Vous pouvez maintenant visualiser les fichiers importés dans les différentes chutiers de la médiathèque.

? *Lorsque vous importez des médias dans la médiathèque, Klynt crée automatiquement des copies des fichiers importés dans Documents/Klynt/Media-LIbrary.*

! *Pour des raisons de sécurité, ne supprimez pas ni ne changez pas directement les noms de vos fichiers depuis le dossier Klynt. Utilisez uniquement l'interface de la médiathèque pour effectuer vos changements.*

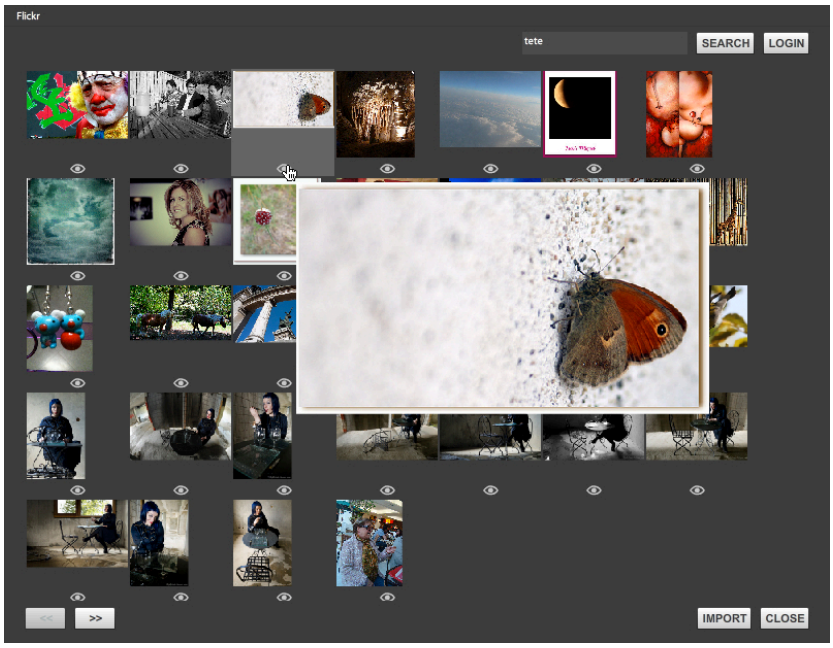
! Lorsque vous importez des fichiers, la fenêtre de votre médiathèque doit être déroulée.

2.4. Importer des médias hébergés sur des plateformes de partages de photos et de vidéos

Importer des photos Flickr

Pour importer des photos Flickr, allez sur l'onglet Flickr dans la fenêtre de la médiathèque, cliquez sur l'icône du bas . Dans la barre de recherche, tapez la description (mots-clefs, tags) de la (des) photo(s) que vous recherchez.

Pour importer des photos depuis votre galerie Flickr, cliquez sur **LOG IN** dans le coin droit de la fenêtre Flickr ; autorisez Klynt à accéder à votre compte Flickr (via API). Parcourez votre galerie et sélectionner les photos que vous désirez importer.



! *En utilisant cette fonctionnalité, vous copiez uniquement l'URL de la photo hébergée sur Flickr ainsi que les métadonnées qui lui sont rattachées. Si l'utilisateur Flickr décide de supprimer cette photo, la photo ne sera plus disponible pour visionnage dans votre projet. Pour ces raisons et pour d'autres raisons juridiques évidentes, nous vous recommandons d'utiliser uniquement des photos provenant d'utilisateurs Flickr de confiance et autant que possible utiliser des photos Flickr provenant de votre propre compte.*

Importer des vidéos Youtube

Pour importer une vidéo YouTube, allez sur l'onglet YouTube dans la fenêtre de la médiathèque, et cliquez sur l'icône en bas . A l'intérieur du cadre texte, copiez l'URL de la vidéo YouTube.

! *En utilisant cette fonctionnalité, vous copiez uniquement l'URL de la vidéo hébergée sur YouTube ainsi que les métadonnées qui lui sont rattachées. Si l'utilisateur YouTube décide de supprimer cette vidéo, la vidéo ne sera plus disponible pour lecture dans votre projet. Pour ces raisons et pour d'autres raisons juridiques évidentes, nous vous recommandons d'utiliser uniquement des vidéos provenant d'utilisateurs YouTube de confiance et autant que possible utiliser des vidéos YouTube provenant de votre propre compte.*

Importer des vidéos Vimeo

Pour importer une vidéo Vimeo, cliquez sur l'onglet Vimeo dans la fenêtre de la médiathèque. Cliquez ensuite sur l'icône Vimeo dans le bas de cette fenêtre. A l'intérieur du cadre texte, copiez l'URL de la vidéo Vimeo.

La vidéo est alors ajoutée à la médiathèque, vous pouvez désormais l'utiliser comme toute autre vidéo en l'insérant dans votre timeline.

Importer des vidéos Dailymotion

Pour importer une vidéo DailyMotion, cliquez sur l'onglet Dailymotion dans la fenêtre de la médiathèque. Cliquez ensuite sur l'icône DailyMotion dans le bas de cette fenêtre. A l'intérieur du cadre texte, copiez l'URL de la vidéo DailyMotion.

La vidéo est alors ajoutée à la médiathèque, vous pouvez désormais l'utiliser comme toute autre vidéo en l'insérant dans votre timeline.

! *Lorsque vous importez des vidéos venant de plates-formes externes, si celles-ci comportent des publicités, vous ne serez pas en mesure de les faire disparaître. Elles sont imposées par Youtube et Dailymotion.*

! *En ce qui concerne YouTube, si vous placez une image au-dessus du player afin de cacher la vidéo ou le logo YouTube, la vidéo ne s'affichera pas lors du visionnage (suite à l'export de votre projet).*

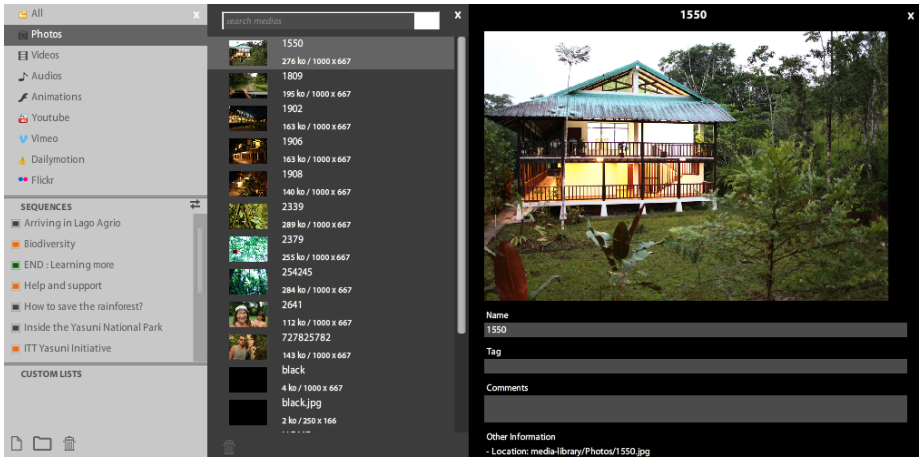
! *En ce qui concerne DailyMotion, une fois votre projet publié, si vous cliquez sur votre vidéo, vous serez redirigé vers la page d'origine de la vidéo sur la plate-forme DailyMotion.*

! *Le streaming de la vidéo ne dépend pas du player Klynt. Parfois, les vidéos externes vont se charger plus rapidement ou plus lentement que vos propres médias. Cela peut affecter la synchronisation de vos médias.*

2.5. Les grands principes de la Médiathèque

Fenêtre de prévisualisation

Double-cliquez sur un média dans la médiathèque pour afficher la fenêtre de prévisualisation



Nommer, tagguer et commenter vos médias

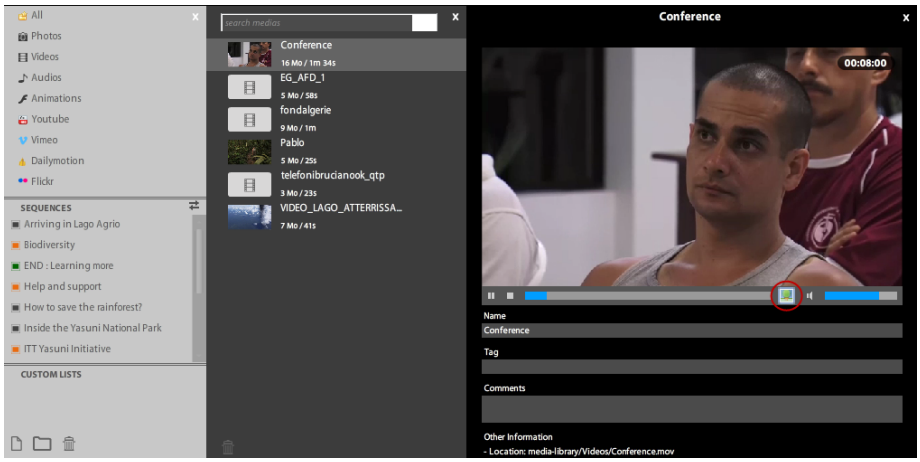
Dans la fenêtre de prévisualisation, vous pouvez nommer, tagguer et commenter vos médias.

! *Lorsque vous changez le nom d'origine de votre média dans la médiathèque, celui-ci n'est pas renommé dans le dossier média (/Documents/Klynt/project/media-library).*

Créer une vignette pour un fichier vidéo

Pour assigner une vignette à un fichier vidéo, naviguer dans la vidéo depuis la fenêtre de prévisualisation. Pausez la lecture sur l'image désirée et cliquez sur l'icône **create thumbnail** pour générer une nouvelle vignette**.**

! *Les vignettes sont particulièrement utiles pour symboliser le contenu d'une séquence sur le storyboard. NB : Les vignettes attribuées à vos séquences sur le storyboard seront également utilisées pour représenter vos séquences dans le menu.*



! *. Lorsque vous créez une nouvelle vignette pour l'une de vos vidéos, un fichier image est automatiquement créé dans : /Documents/Klynt/media-library/Vignettes*

Chercher un média

Pour chercher un média, entrez un mot-clef dans le champ de recherche.

! *Les recherches fonctionnent uniquement sur la base du nom du média et non pas des tags et descriptions associés.*

Supprimer un média

Pour supprimer un média de la médiathèque, sélectionnez-le et cliquez sur l'icône corbeille dans le bas de la fenêtre.

? *Pour supprimer plusieurs médias, sélectionnez-les tout en maintenant la touche Shift ou Cmd enfoncée et cliquez sur l'icône corbeille.*

? *Lorsque vous essayez de supprimer un média en cours d'utilisation dans une séquence, Klynt vous notifie dans quelle séquence celui-ci est utilisé.*

Voir les médias par type

Sélectionnez un type de média (photos, vidéo, sons, vidéos YouTube, Dailymotion, Vimeo ou photos Flickr) et cliquez dessus.

Voir les médias par séquence

Une fois ajouté dans la timeline d'une séquence, le média en question apparaît automatiquement dans l'onglet correspondant à cette séquence, à l'intérieur de la médiathèque.

Si vous activez la double flèche dans le coin supérieur droit de la fenêtre **séquences**, chaque fois que vous sélectionnerez une séquence sur le Storyboard ou que vous commencerez à l'éditer, la médiathèque affichera uniquement les médias associés à la séquence sélectionnée.

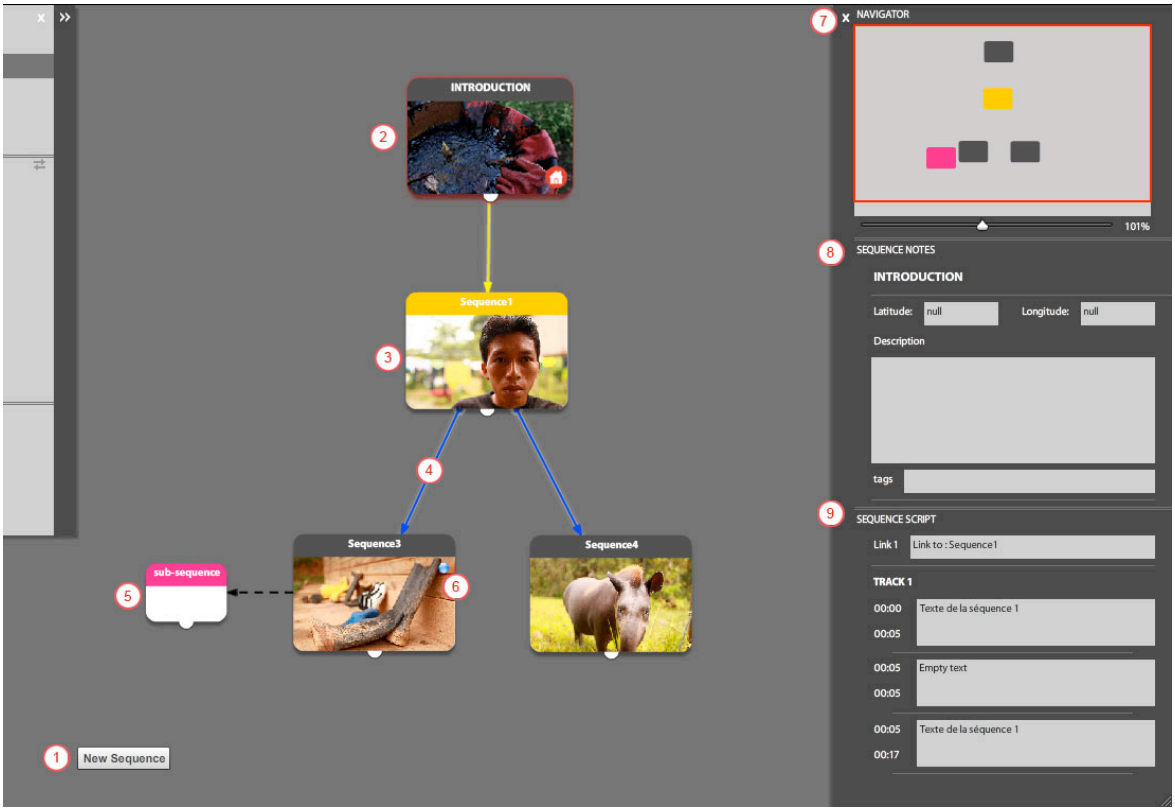
? *Pour lier manuellement un média à une séquence, sélectionnez le média et glissez-le dans la **séquence** de votre choix à l'intérieur du menu **séquences** ou glissez-déposez le média depuis la médiathèque jusque dans la séquence voulue sur le storyboard.*

*Pour dissocier un média d'une séquence, cliquez sur le nom de la séquence dans la médiathèque, sélectionnez ensuite le média que vous voulez dissocier, cliquez et sélectionnez **dissociate from sequence.***

3. Storyboard

Le Storyboard est le premier élément de l'interface que vous découvrez à l'ouverture ou la création d'un projet Klynt.

Depuis le storyboard, vous visualisez l'intégrité de l'architecture narrative, incluant toutes les séquences et sous-séquences (représentées par leurs vignettes) et les différents liens qui les unissent.



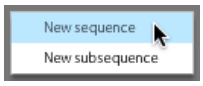
1. *Ajouter une nouvelle séquence (ou Cmd+N)*
2. *Séquence d'introduction par défaut (marquée par un icône rouge)*
3. *Séquence*
4. *Lien entre les séquences*
5. *Sous-séquence*
6. *Séquence sélectionnée (marquée par un contour rouge)*
7. *Fenêtre de navigation*
8. *Notes sur la séquence sélectionnée*
9. *Fenêtre scripts de la séquence sélectionnée*

3.1. Débuter avec les séquences

Ajouter une nouvelle séquence

Pour ajouter une nouvelle séquence sur votre Storyboard, vous pouvez au choix :

1. Faire un clic droit sur l'image de fond du Storyboard > **New sequence**,

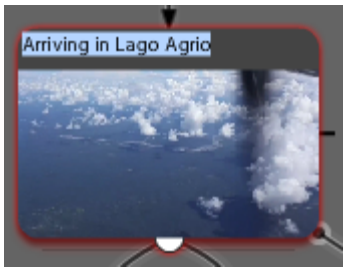


2. Cliquez sur le bouton **new sequence** dans le coin inférieur gauche du storyboard.

? *Lorsque vous créez un nouveau projet, Klynt crée automatiquement une séquence d'introduction.*

Renommer une séquence

Pour renommer une séquence, double-cliquez sur son titre et tapez votre nouveau titre.



? *Il est recommandé de nommer vos séquences en utilisant des noms courts et explicites. Pour rappel, vos titres de séquences seront utilisés autour de différentes fonctionnalités (e.g. votre menu index, le script de votre projet, votre rapport Google Analytics,…)*

Ajouter des descriptions, des tags et géolocaliser vos séquences

Pour ajouter des tags et des descriptions à vos séquences, utilisez la fenêtre **Sequence Notes** sur la droite de votre Storyboard.

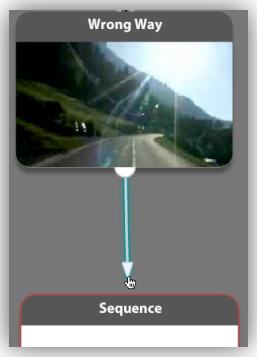
Cette information sera utile lorsque vous exportez un script de votre projet ou lorsque vous créez un **Menu Index**

3.2. Créer des liens entre les séquences

Créer un nouveau lien

Pour lier deux séquences, vous devez tracer un lien entre celles-ci depuis le Storyboard

Sur le Storyboard, lorsque vous cliquez et glissez le nœud qui se trouve sur la partie inférieure au centre d'une séquence, une flèche bleue apparaît. Glissez-la jusqu'à une autre séquence, la flèche se fige alors définissant le lien qui unit les deux séquences.



Double-cliquez sur la séquence pour rentrer en mode édition et aller plus loin dans le paramétrage des liens.

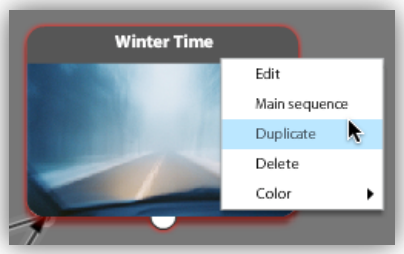
Supprimer un lien

Pour supprimer un lien, faites un clic droit sur la flèche dans le Storyboard et cliquez sur **delete** ou cliquez simplement sur la flèche et appuyez sur la touche **backspace** de votre clavier.

3.3. Gérer vos séquences

Dupliquer une séquence

Pour dupliquer une de vos séquences sur le Storyboard, faites un clic droit sur la séquence choisie> **duplicate**



Supprimer une séquence

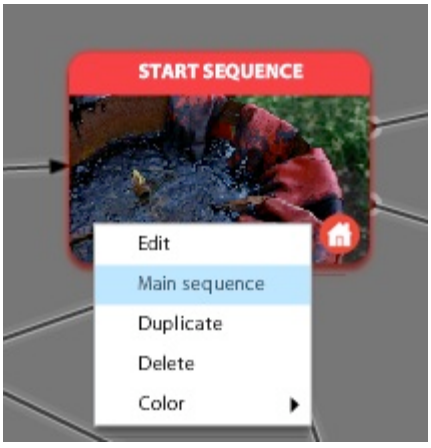
Pour supprimer une séquence, faites un clic droit sur celle-ci > **delete**.

Changer la séquence d'introduction

Par défaut, la séquence principale de votre projet (celle par laquelle votre projet débute lorsqu'il est publié) est celle nommée "Introduction". Elle est marquée par une icône rouge dans le coin inférieur droit de la vignette.

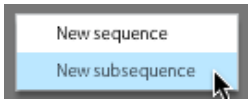
Pour définir une nouvelle séquence d'introduction, faites un clic droit sur celle-ci et sélectionnez **Main sequence**

L'icône rouge apparaît désormais sur cette séquence, c'est la nouvelle séquence d'introduction de votre projet.



3.4. Créer des sous-séquences

Pour ajouter une sous-séquence, faites un clic droit sur l'image de fond du Storyboard > **add subsequence**.



Pourquoi utiliser des sous-séquences ?

Une sous-séquence fonctionne comme une fenêtre pop-up. Elle est toujours associée à une séquence et lorsqu'elle est ouverte, elle met en pause sa séquence-mère pour apparaître en surimpression au-dessus de celle-ci.

Les sous-séquences peuvent être très utiles lorsque vous désirez que l'utilisateur accède à une information complémentaire pendant le visionnage d'une séquence (e.g. bio de la personne interviewée dans la séquence, information contextuelle sur le sujet, …).

Lorsque vous sélectionnez une sous-séquence sur le Storyboard, vous pouvez définir les paramètres suivants :

1. Permettre à l'utilisateur (lecteur) de fermer la sous-séquence à tout moment (en utilisant le bouton en forme de croix dans le coin supérieur droit), cela aura pour conséquence le retour à la lecture de la séquence-mère de cette sous-séquence. Pour activer ou désactiver le bouton croix, cochez la case **close button** dans la fenêtre **sequence notes.**

2. Faire que l'utilisateur soit automatiquement redirigé à la séquence mère à la fin de la sous-séquence : cochez la case **auto close at the end** dans la fenêtre **sequence notes**

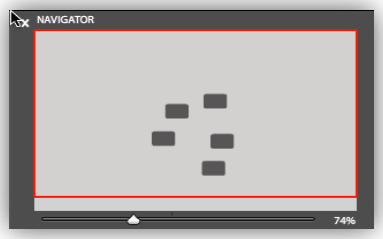
3. Permettre ces deux options. Pour cela, il suffit de cocher les deux cases mentionnées ci-dessus. L'utilisateur est alors en mesure de fermer la sous-séquence à tout moment ou il peut attendre la fin de celle-ci pour retourner automatiquement à la lecture de la séquence-mère.

3.5. Organiser son espace de travail

Se déplacer sur le Storyboard

Vous avez deux possibilités pour vous déplacer autour du Storyboard :

1. Utiliser le contour rouge du **Navigator** dans le coin supérieur droit du Storyboard**.**
2. Sur l'image de fond du Storyboard, appuyez et maintenez la touche espace enfoncée. A l'aide de votre souris maintenez le clic gauche et déplacez-vous sur le storyboard



Zoomer / Dézoomer sur le Storyboard

Vous avez deux options pour zoomer et dézoomer :

1. Utiliser le curseur de zoom dans la fenêtre du **Navigator**
2. Utiliser la molette de la souris sur le Storyboard

Assigner des couleurs aux vignettes des séquences

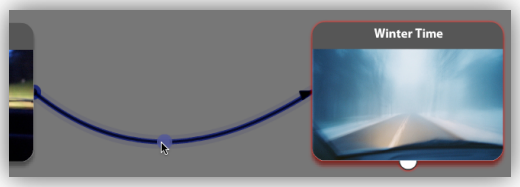
Pour changer la couleur de défaut d'une séquence ou d'une sous-séquence, faites un clic droit dessus > **color**.

Définir une couleur de lien

Lorsqu'un lien est créé, la flèche qui le représente devient noire. Cette couleur peut être changée en faisant un clic-droit sur la flèche et en choisissant **color**.

Changer la courbe d'un lien

Pour modifier la courbe du lien, sélectionnez un point au milieu de la flèche et déplacez-le pour lui donner la forme souhaitée.



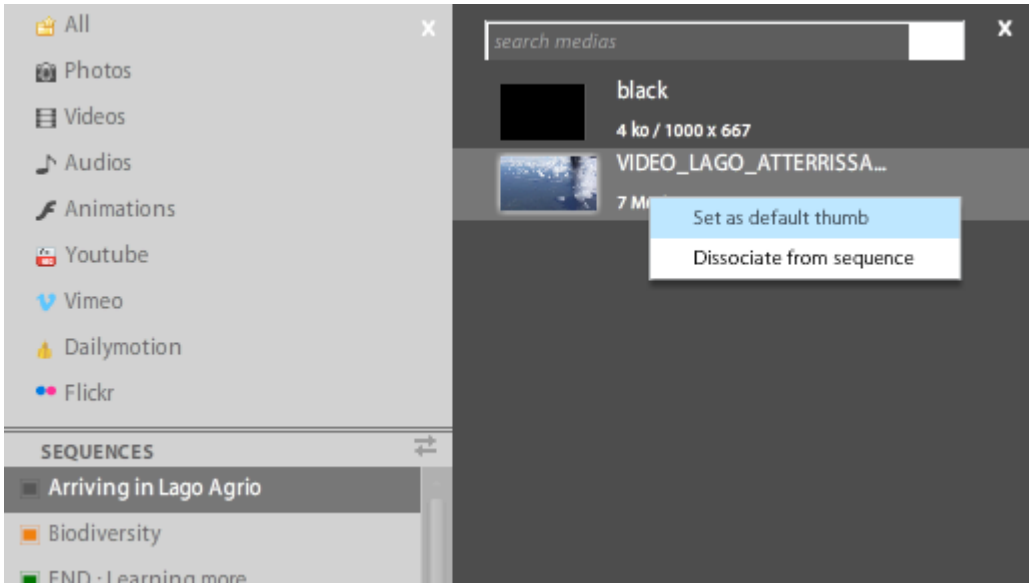
Assigner une vignette à une séquence ou sous-séquence

Par défaut, le premier média associé à une sequence devient la vignette de la séquence. Il existe deux possibilités pour changer les vignettes :

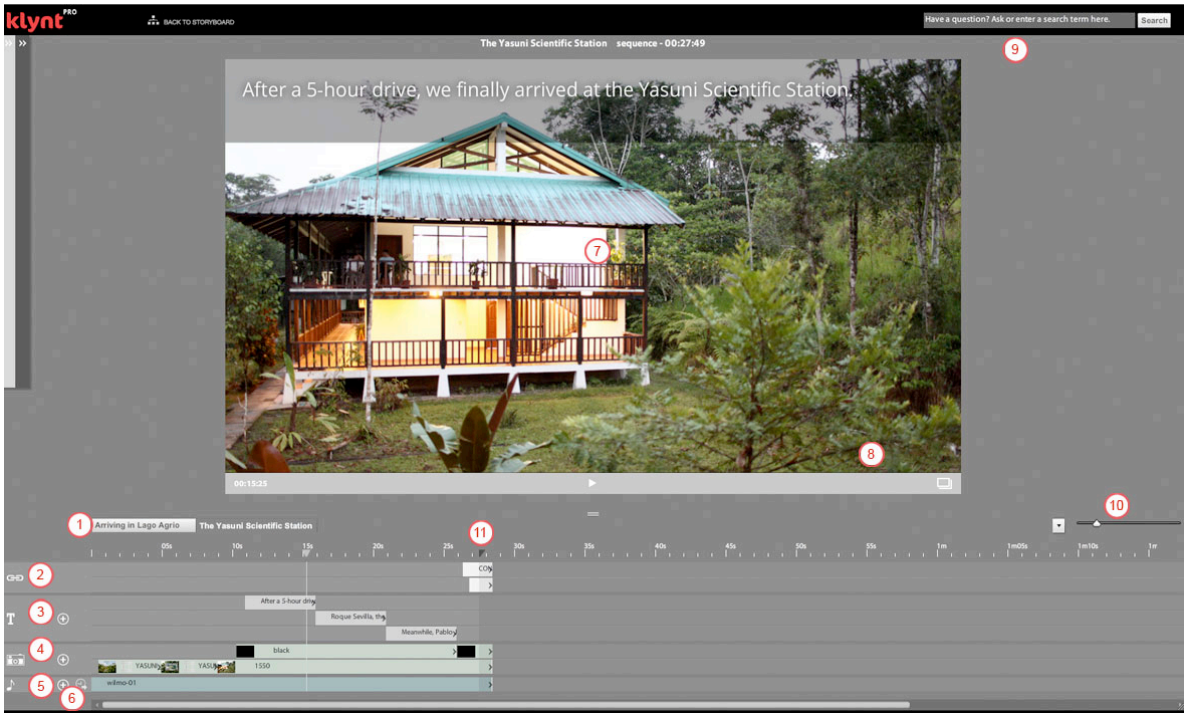
1. Pour créer une vignette pour la première fois dans une séquence, glissez-déposez un média de la bibliothèque vers une séquence ou une sous-séquence du storyboard.
2. Pour modifier une vignette existante, faites un clic droit, dans la bibliothèque, sur un des médias appartenant à une séquence et choisissez **set as default thumb.**

Changer la vignette d'une séquence

Si vous désirez changer la vignette d'une séquence, glissez-déposez l'image que vous souhaitez utiliser depuis la médiathèque jusque dans la séquence sur le storyboard. Ensuite, dans la fenêtre **Sequences,** sélectionnez le nom de votre séquence, retrouvez le visuel de l'image que vous venez de glisser dans cette même séquence, faites un clic droit sur celle-ci et > **Set as default thumb.** La vignette associée à votre séquence dans le menu sera mise à jour automatiquement une fois que votre projet sera exporté.



4. L'Editeur de Séquences



1. *Choisissez la séquence à éditer*
2. *Piste "Lien"*
3. *Piste des éléments textuels*
4. *Piste des éléments visuels (photos et vidéos)*
5. *Piste audio*
6. *Ajouter une piste*
7. *Stage*
8. *Prévisualiser*
9. *Paramètre des médias*
10. Zoom + / - sur la timeline
11. End of sequence cursor

4.1. Éléments clefs de l'éditeur

Ajouter un média dans la timeline

Pour ajouter un média dans la timeline d'une séquence, sélectionnez-le depuis votre médiathèque et glissez-déposez-le dans la piste correspondante au type de votre média.

Piste "Photo / Vidéo"

Piste "Son"

Pour ajouter des boutons sur la piste "liens", il vous faut créer des liens sur le Storyboard **(créer des liens entre des séquences)**

Piste "Lien"

Pour ajouter des éléments textuels, faites-un clic droit sur la piste "Eléments textuels" et sélectionnez "Add Text"

Piste "Texte"

? *Vous pouvez sélectionner plusieurs médias en même temps pour les déplacer en appuyant sur Cmd/Ctrl ou Shift*

! *Pour les photos, Klynt assigne une durée par défaut de 5 secondes. Vous pouvez la changer manuellement sur la timeline ou dans la section durée de la fenêtre paramètres (coin supérieur droit)*

Assigner une durée à un média

Pour assigner une durée à un média, cliquez sur l'extrémité droite de celui-ci et étirer sa durée selon votre convenance.

Vous pouvez aussi déterminer la durée d'un média en lui assignant une durée directement depuis la fenêtre **media parameters (coin supérieur droit de votre écran)**

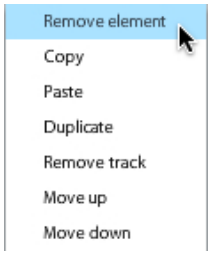
Définir la position de vos médias

Pour déplacer un média, sélectionnez-le et glissez-le vers la gauche ou vers la droite pour le positionner dans votre séquence.

Vous pouvez aussi définir la position d'un média dans votre timeline en remplissant le champ **start time** dans la fenêtre **media parameters** (coin supérieur droit de votre écran)

Supprimer un média

Pour supprimer un média, faites un clic droit sur celui-ci et choisissez **remove element**. Vous pouvez aussi le sélectionner avec votre souris et utiliser le bouton **backspace** sur votre clavier.



Dupliquer / copier / coller

Pour dupliquer, copier ou coller un média dans votre timeline, cliquez droit sur celui-ci et choisissez **Duplicate, Copy ou Paste.** L'option **duplicate** duplique votre élément juste après l'élément d'origine sur la timeline. L'option **copy** copie votre élément et il vous restera à le coller à l'emplacement désiré sur votre timeline.

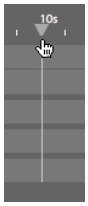
? *Plusieurs éléments de la même piste peuvent être copiés et collés d'une séquence à une autre.*

Sélection multiple

Pour sélectionner plusieurs médias en même temps, maintenez la touche **Shift** ou **Cmd** enfoncée et sélectionnez les éléments souhaités.

Playback Curseur

Glissez le curseur gris clair de gauche à droite pour prévisualiser directement vos médias dans l'éditeur. Vous pouvez aussi prévisualiser directement un moment de votre montage en cliquant à l'endroit souhaité.



? *Lorsque vous pointez votre souris sur un élément dans la timeline, une infobulle apparait avec les détails de votre média tels que son nom et sa durée dans la séquence.*

Prévisualisation

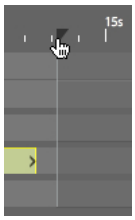
Pour prévisualiser votre projet, cliquez sur le bouton **Preview** dans la partie inférieur de l'éditeur ou cliquez sur **File** > **Publish** > **Selected Sequence** ou **Project.**

Ou utilisez le raccourci clavier **Cmd + R**

Votre projet se lancera automatiquement au début de la séquence dans une fenêtre pop-up. Fermez la fenêtre pop-up pour revenir à l'édition.

Le curseur de fin de séquence

Utilisez le curseur gris foncé pour définir le point de sortie de votre séquence.



4.2. Organiser votre espace de travail

Zoomer / Dézoomer

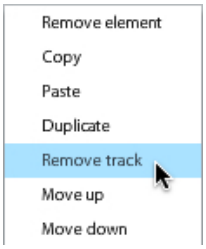
Pour zoomer ou dézoomer sur votre timeline, utilisez le curseur dans le coin supérieur droit de votre timeline. Vous pouvez aussi utiliser les raccourcis claviers : **Cmd +** / **Cmd -.**

Ajouter des pistes

Pour ajouter une piste, cliquez sur le signe situé avant le début de chaque piste, cela vous permettra de superposer, positionner différents médias d'un même type.

Supprimer des pistes

Pour supprimer une piste, cliquez droit sur celle-ci et choisissez **Remove track.**



Organiser vos pistes

Pour changer l'ordre de vos pistes, faites un clic droit et choisissez **Move up** ou **Move down**.

! *Le média sur la piste la plus haute sr retrouvera sur la couche supérieure par rapport à vos autres médias du même type.*

Se déplacer d'une séquence à une autre

Lorsque plusieurs séquences sont ouvertes dans l'éditeur, elles restent accessibles depuis leurs onglets correspondants. Vous pouvez les utiliser pour naviguer d'une séquence à une autre.

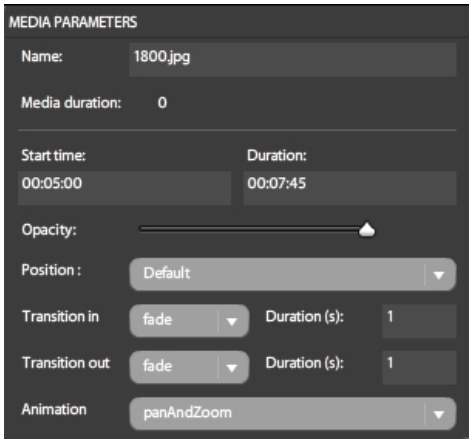
? *Pour accéder à la prochaine séquence associée (target) à celle sur laquelle vous travaillez, faites un clic droit sur l'élément lien dans votre timeline et sélectionnez* ***Open target.*** *Cela ouvrira la séquence dans l'éditeur à côté de la précédente.*

4.3. Editer vos photos et vidéos

Pour éditer des photos et des vidéos dans une séquence, cliquez sur le média de votre choix dans la timeline, et utilisez la fenêtre **Media parameters** dans le coin supérieur droit pour changer ses propriétés.

Changer l'opacité

Pour changer le niveau d'opacité de vos photos et vidéos, utilisez le curseur d'opacité dans la fenêtre **media paramaters.**



Définir une position

Directement depuis l'éditeur:

1. Cliquez sur le média dans votre timeline pour le visualiser dans l'éditeur.
2. Cliquez sur l'image et déplacez-la de gauche à droite pour lui assigner une position.

*Depuis la fenêtre **media parameters**:*

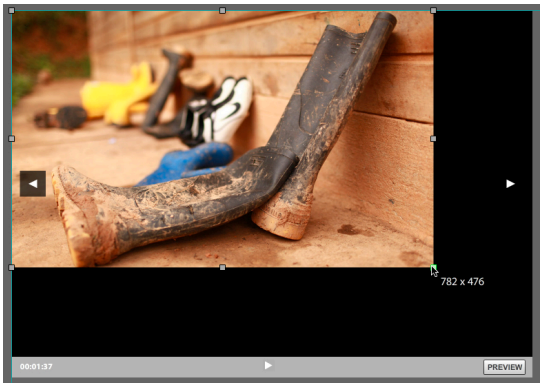
1. Sélectionnez l'option **Custom** dans l'onglet **Position**.
2. Entrez des coordonnées (x et y) de façon à positionner votre média à l'endroit souhaité.

> ! *Les coordonnées X=0 et Y=0 correspondent au coin supérieur gauche du player.*
>
> *La taille de votre player est 970x646 (3/2) ou 970x545 (16/9). Si votre média disparaît après que vous lui ayez assigné une position, cela est sûrement dû au fait que vous avez défini sa position hors champ.*

Définir une taille

Directement depuis l'éditeur:

1. Cliquez sur le média dans votre timeline pour prévisualiser l'élément dans l'éditeur,
2. Cliquez sur l'image pour voir apparaître le cadre de sélection,
3. Cliquez et déplacez les coins pour redimensionner l'image.



*Dans la fenêtre de **media parameters:***

1. Sélectionnez l'option **Custom** dans l'onglet **Position**,
2. Définissez les dimensions : largeur et hauteur.

Redimensionner les photos et les vidéos

1. Cliquez sur le média dans votre timeline pour prévisualiser l'élément dans l'éditeur,
2. Cliquez sur l'image pour voir apparaître le cadre de sélection,
3. Cliquez et déplacez les coins pour redimensionner l'image depuis la gauche, la droite, le haut et le bas.

4.4. Choisir les effets de transition pour vos photos et vidéos

1. Sélectionnez un ou plusieurs éléments et cliquez sur l'onglet **Transitions** de la fenêtre **Media Parameters**,
2. Définissez une transition d'entrée, de sortie ou les deux,
3. Choisissez la duré de vos transitions.

Vous pouvez utiliser deux types de transitions différentes :

4. **BarWipe :** la prochaine image apparaît de la gauche vers la droite de votre écran.
5. **Fade :** applique un fondu enchaîné

! *Faites attention à ce que la durée de vos transitions ne soit pas supérieure à la durée de votre média.*

Ajuster le volume sonore

Pour ajuster le volume de vos vidéos (ou de vos sons), utilisez le curseur pour baisser ou augmenter le volume depuis la fenêtre **Media Parameters**

Animer vos photos avec des effets de pan & zoom

1. Dans votre timeline, double-cliquez sur la photo que vous voulez animer, une fenêtre pop-up s'ouvre alors.
2. Définissez une taille et une position de départ pour votre photo.
3. Définissez une taille et une position de sortie et enregistrez vos réglages.

! *La vitesse du défilement dépend de la durée du pan & Zoom. Faites attention à adapter la durée à votre effet ou inversement. Le cas échéant le défilement sera saccadé.*

Mettre un son en boucle

Pour mettre un son en boucle, cochez "**Expand and Loop Sound"** dans la fenêtre **Media parameters**. Ensuite, étirez votre élément sonore dans la timeline en poussant son extrémité droite pour définir la durée souhaitée.

Si vous définissez une boucle sonore plus longue que la durée de votre séquence et cochez l'option **Continuous Audio**, votre son se jouera en boucle (sauf si vous avez choisi l'option automatic link à la fin de la séquence).

Mettre un son en continu

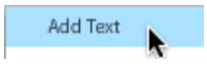
Lorsque vous cliquez sur l'icône 'continuous audio' dans le coin inférieur gauche, Cela aura pour effets :

1. Lorsque les éléments visuels de votre séquence se terminent, le son continue de jouer.
2. Une sous-séquence continuera de jouer le son de sa séquence-mère.

4.5. Ajouter et Editer du texte

Ajouter du texte

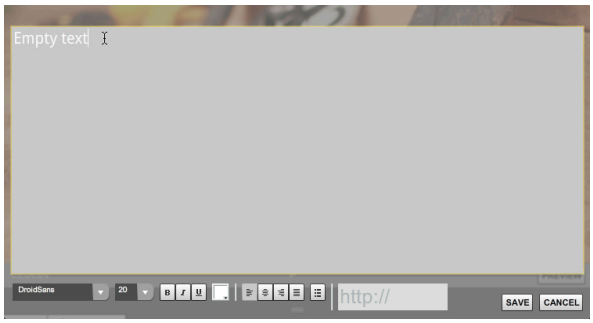
Pour ajouter un texte à votre séquence, faites un clic droit sur la piste des éléments textuels et sélectionnez **Add text.**



Editer un texte

Pour éditer votre texte, double-cliquez sur l'élément texte dans la piste des éléments textuels :

1. Tapez votre texte dans la fenêtre pop-up
2. Sélectionnez votre texte, choisissez sa police, sa taille, sa couleur et son alignement
3. Cliquez sur **Save** pour garder vos changements ou **Cancel** pour les annuler



Vous pouvez taper directement votre texte dans la fenêtre de **Text parameters** (coin supérieur droit de votre écran)

ou taper votre texte en cliquant directement dans l'éditeur et en changeant directement les réglages dans la fenêtre **Text parameters.**

Choisir un type de texte

1. Cliquez sur votre élément texte dans la timeline, la fenêtre **Text parameters** apparaît dans le coin supérieur droit
2. Dans l'onglet **Text type**, choisissez un type

Positionner un texte

Pour positionner votre élément textuel, vous pouvez passer directement par l'éditeur :

1. Cliquez sur votre texte dans l'éditeur pour afficher le cadre de sélection
2. Déplacer les points de contrôle pour définir la taille et l'emplacement désiré

Ou définir des coordonnées depuis la fenêtre **Text Parameters :**

1. Cliquez sur votre élément textuel dans la timeline
2. Sélectionnez l'option **Custom** dans l'onglet **Position**
3. Ajuster les coordonnées dans les champs x et y

Définir la taille et la position d'un élément textuel

Pour changer la taille de votre texte depuis la fenêtre **Text parameters** :

1. Cliquez sur votre élément de texte dans la timeline
2. Sélectionnez l'option **Custom** dans l'onglet **Position**
3. Définir la largeur dans le champ **width** et la hauteur dans le champ **height**

Appliquer une transition à un texte

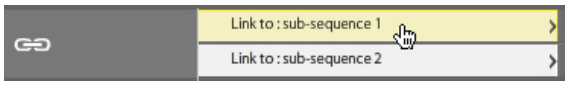
Pour appliquer une transition à un texte :

1. Cliquez sur **Transition type** dans la fenêtre **Text parameters**
2. Appliquer une transition d'entrée, de sortie ou les deux
3. Choisissez la durée de votre transition

4.6. Editer des liens

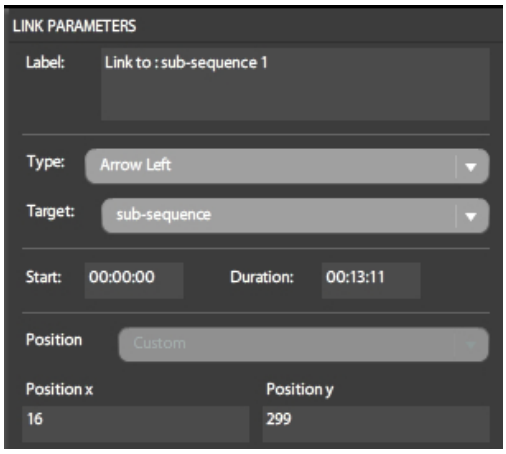
Ajouter un lien

Lorsque vous relier des séquences sur votre Storyboard, des liens sont automatiquement créés dans l'éditeur de séquences, à l'intérieur de la piste "liens"



Choisir un modèle de bouton pour vos liens

Klynt vous permet de choisir entre différents modèles de boutons pour vos liens. Cliquez sur un lien dans la timeline, la fenêtre de **Link parameters** apparaît dans le coin supérieur droit. Dans l'onglet **Type,** choisissez le bouton qui répond le mieux à vos besoins.



Il y a trois manières de personnaliser vos liens :

1. **Le modèle de bouton par défaut** (Flèche gauche...)
2. **Shape:** Cette option vous permet de créer une zone cliquable transparente. Vous pouvez placer cette zone sur l'élément de votre choix de façon à ce que celui-ci devienne cliquable.
3. **Automatic**: Cette option crée un lien direct vers la prochaine séquence. Cela signifie que l'utilisateur n'a pas à cliquer, la prochaine séquence démarre automatiquement. Le lien automatique sera visualisable dans la timeline comme le premier lien attaché au curseur (gris foncé) pointant la fin de votre séquence.
4. **Custom**: Vous pouvez choisir la couleur, la taille, et la police de votre lien.

Ces trois types de boutons peuvent être modifiés dans la section **My Project > Edit Styles**.

Positionner vos liens

Sélectionnez le lien et déplacez de gauche à droite pour le positionner à l'endroit souhaité dans votre timeline

Dans la fenêtre **Link parameters**, définissez une position en rentrant des valeurs en x et y.

Définir le timing et la durée d'un lien

Pour définir le temps qu'un lien va apparaître à l'écran, cliquez sur son extrémité droite et étirez-le selon vos besoins.

Vous pouvez aussi déterminer un point de départ **Start time** ou une durée (**Duration)** via la fenêtre **Link parameters** (coin supérieur droit de votre écran)

Changer la cible de la séquence (séquence associée)

Vous pouvez changer la cible de votre lien à tout moment, et la lier à une autre séquence. Sélectionnez le lien désiré sur votre timeline et changez la cible dans la fenêtre **Link parameters.**

! *Par défaut, la liste des liens cibles affichée dans votre fenêtre Link parameters inclut toutes les séquences et sous-séquences que vous avez créées sur votre Storyboard.*

Aussi, vous ne pouvez pas créer une nouvelle séquence depuis l'éditeur. Vous devez créer une nouvelle séquence sur le Storyboard avant de pouvoir la lier à une autre séquence.

Éditer l'intitulé d'un lien

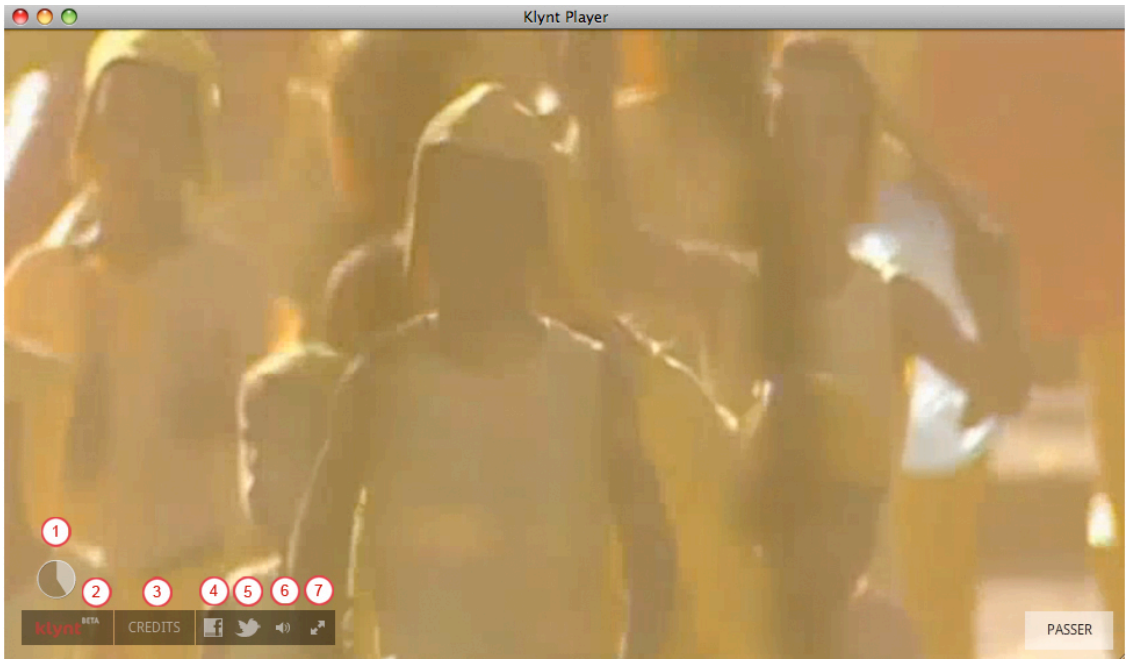
Dans l'onglet **Label** la fenêtre de **Link parameters,** tapez l'intitulé que vous souhaitez attribuer au bouton de votre lien.

Vous pouvez aussi effectuer cette modification via la fenêtre **Sequence script** dans le **Storyboard.**

! *Par défaut, l'intitulé du lien est "link to : nomduliencible". L'intitulé doit être changé pour plus de clarté ou supprimer si vous ne voulez pas ajouter d'indications (infobulle).*

! *Pensez à vérifier que votre texte est bien adapté au format du label en lançant une prévisualisation*

5. Le Player



- Player default footer -

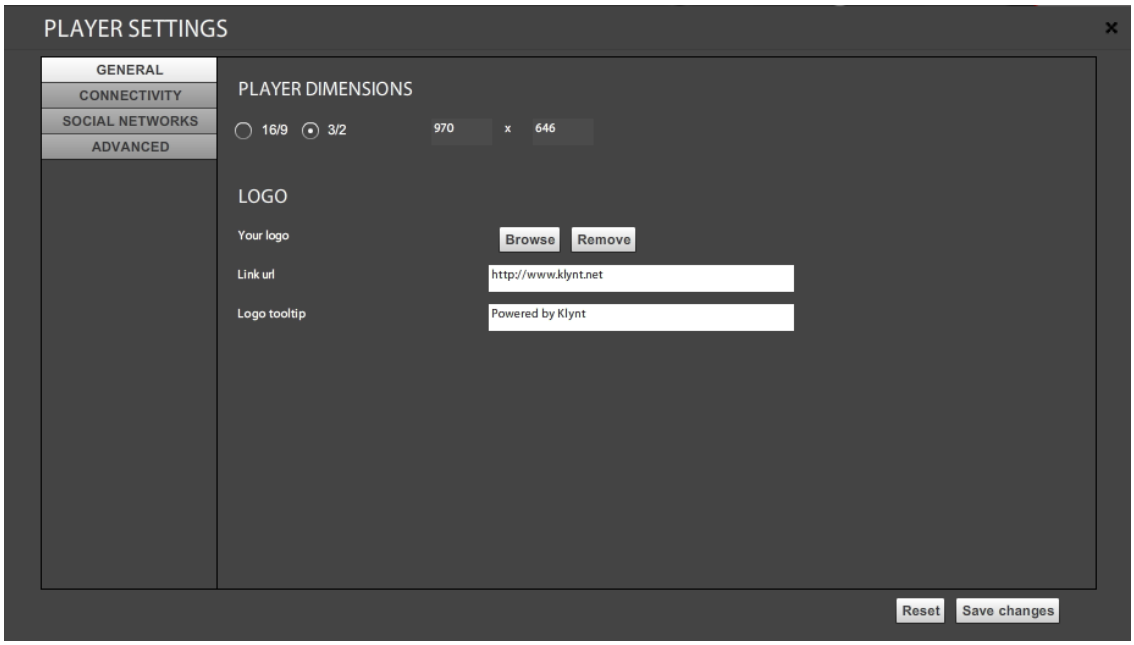
1. *Sablier– Play/Pause*
2. *Logo*
3. *Crédits / Menu Index / Menu Carte*
4. *Facebook – lien vers*
5. *Twitter – lien vers*
6. *Sound on/off*
7. *Plein écran*

5.1. Réglages Généraux

Dans le menu principal, cliquez sur **My project** > **Player Settings**

Pour changer la taille du player, depuis l'onglet **General,** sélectionnez les dimensions du player que vous souhaitez en changeant la largeur (**width)** et la hauteur (**height),** les autres valeurs s'ajusteront automatiquement aux formats de player choisi (3/2 ou 16/9)

Pour tester vos changements, après avoir effectué un export de votre projet **Cmd +R**, ouvrez le index.html qui se trouve dans le dossier de votre projet et visualiser la taille de votre player.



Dimensions du player

Vous pouvez choisir entre deux formats (ratio) de player différents :

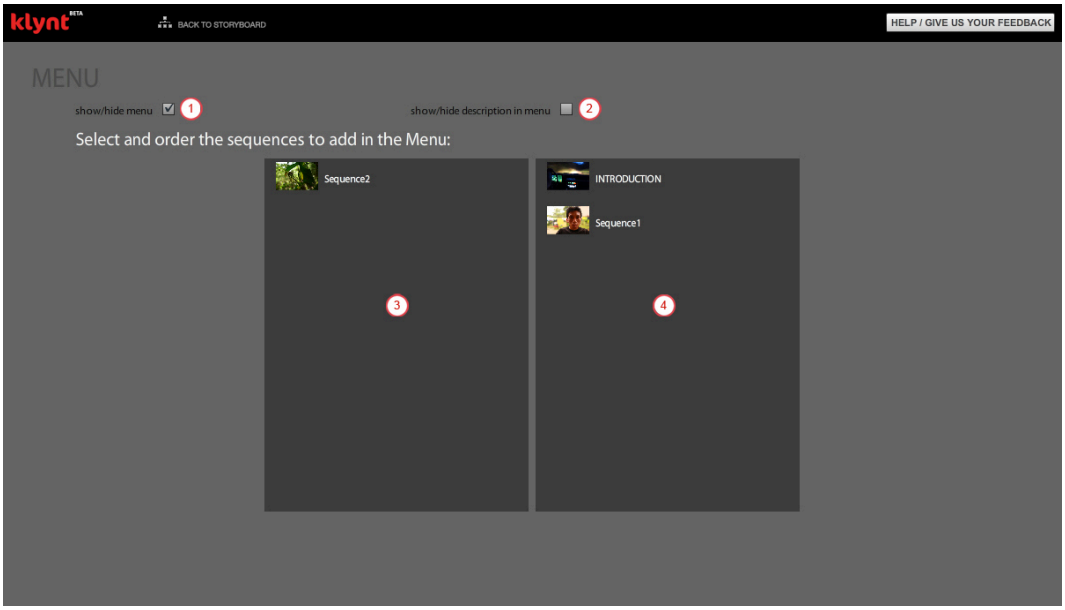
1. **Player 3/2 (970x645)**: dimensions optimales pour un projet photo
2. **Player 16/9 (970x545):** dimensions optimales pour un projet vidéo

> ! *Vous pouvez changer le ratio de votre player à tout moment ainsi que la taille de votre player (en pixels). Pensez à adapter votre player à l'emplacement que vous lui consacrerez sur votre blog ou site web.*
>
> ! *Spécifiez le ratio de votre player dès le départ! Si vous changez le ratio en cours de projet, cela aura des conséquences sur la mise en page et l'affichage de vos éléments.*
>
> ! *Pour prévisualiser les dimensions exactes choisies pour votre player, il vous suffit d'ouvrir l'index.html situé dans le dossier projet.*

Personnalisation du player (seulement disponible sur la version Pro)

Dans **Player branding,** vous pouvez personnaliser le player Klynt en ajoutant votre propre logo. Vous pouvez insérer un fichier image au format .png, une URL de rattachement et un texte **tooltip** (une infobulle qui apparaitra lorsque vous positionnez votre souris au-dessus de votre logo).

5.2. Menu Index



1. *Afficher/cacher le menu index*
2. *Afficher/cacher les descriptions dans le menu index*
3. *Séquences non incluses dans votre menu*
4. *Séquences incluses dans votre menu*

Afficher ou cacher le menu

Allez dans **My project > Index Menu,** cochez la case **Show/hide Index Menu**

Sélectionner et organiser les séquences à l'intérieur de votre menu index

Glissez-déposez les séquences que vous voulez voir apparaître dans votre menu, de la colonne de gauche à la colonne de droite.

Une fois ajoutées dans la colonne de droite, vous pouvez les organiser dans l'ordre souhaité, de haut en bas.

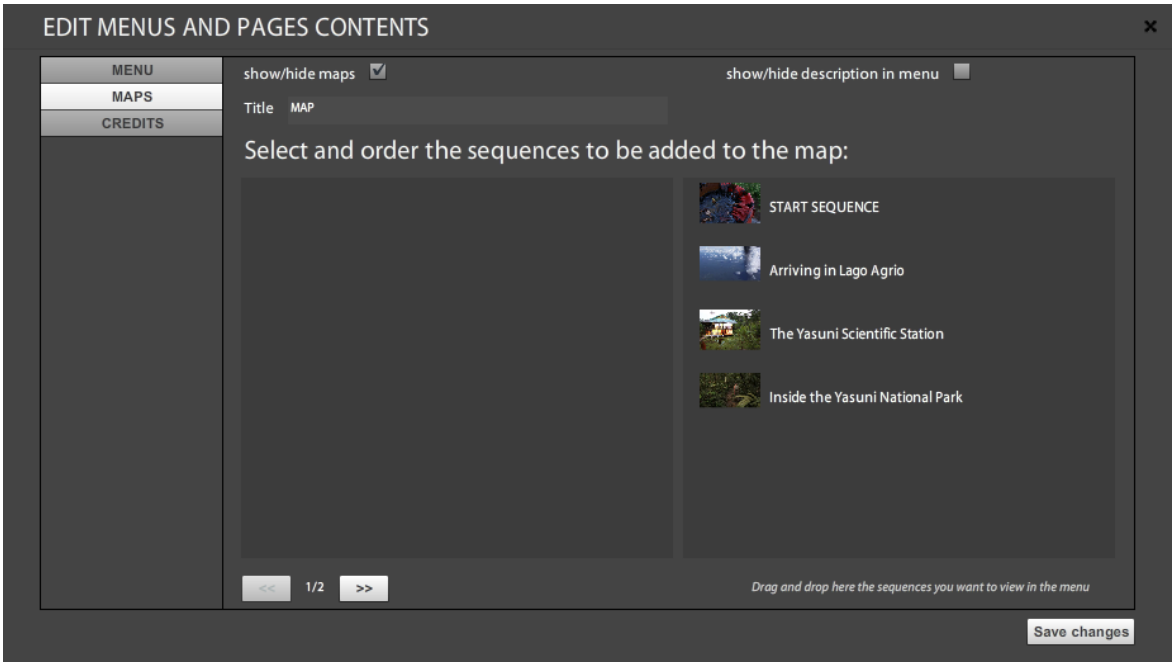
Lancez une prévisualisation et cliquez sur le bouton "MENU" dans le coin inférieur gauche du footer. Vous visualisez le Menu Index illustré par les vignettes associées à chaque séquence.

Afficher ou cacher les descriptions à l'intérieur du menu index

Pour afficher la description d'une séquence dans la partie supérieure de sa vignette (qui s'affiche au survol de la souris), cochez la case **show/hide description**

La description s'affichera alors telle que notée pour chaque séquence dans le Storyboard (voir le **notes panel** de la séquence sélectionnée)

5.3. Menu carte



Vous avez la possibilité d'ajouter un menu carte à votre projet. Seules les séquences ayant une latitude et une longitude définies dans le Storyboard pourront être utilisées dans votre menu.

Clé API requise

Pour utiliser le menu carte de Klynt, il est nécessaire de connecter votre Player à l'API Google Maps (http://maps.google.com/). Vous avez besoin d'une clé API Google Maps.

Dans le menu principal, allez dans **My Project** > **Project Settings** > **Connectivity** et entrez votre clé API personnelle dans l'onglet dédié. Cliquez ensuite sur **OK.**

Définir une longitude et une latitude pour chaque séquence

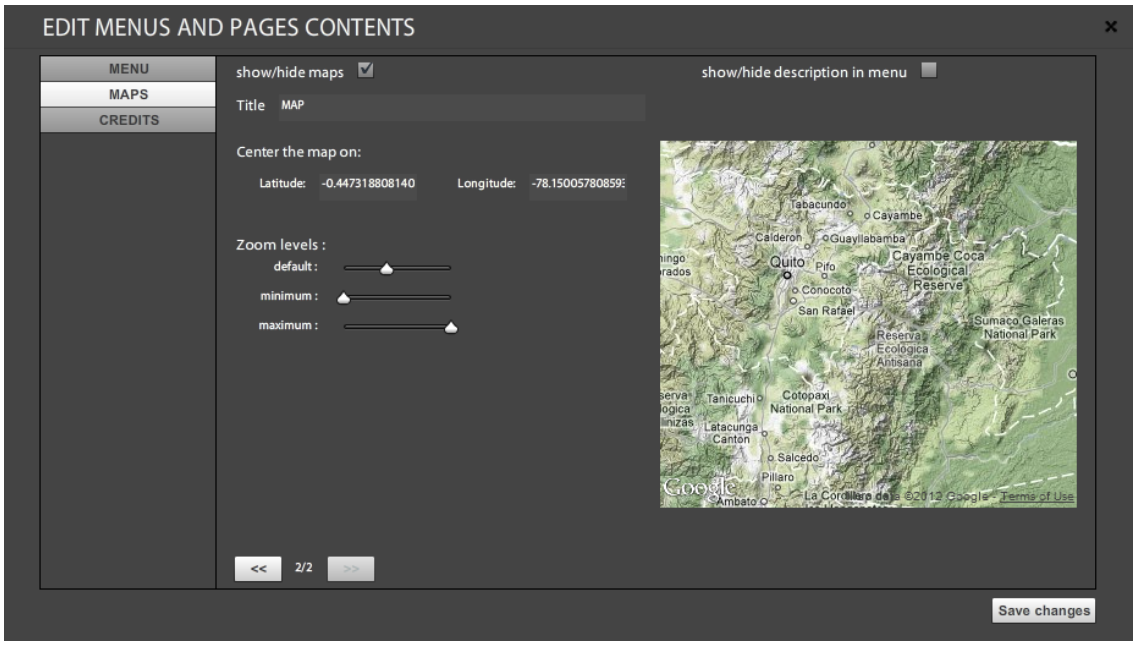
Premièrement, rentrez une latitude et une longitude pour chaque séquence que vous souhaitez géolocaliser dans votre menu. Pour cela, il vous suffit de rentrer les coordonnées (abscisses et ordonnées) dans le **Sequence Notes** du Storyboard.

Ensuite, allez dans **My project > Edit Map Menu,** choisissez d'afficher ou cacher le Menu Carte **(Menu Map)**. Sélectionnez et organisez les séquences et choisissez d'afficher ou cacher leurs descriptions.

! *Pour récupérer les coordonnées d'un lieu via Google Maps, allez sur maps.google.fr, rentrez une adresse, faites un clic-droit sur le pointeur et choisissez "plus d'infos sur cet endroit", Google Maps vous affiche alors la longitude et la latitude de ce lieu dans la barre de recherche.*

Définir la position par défaut de votre carte

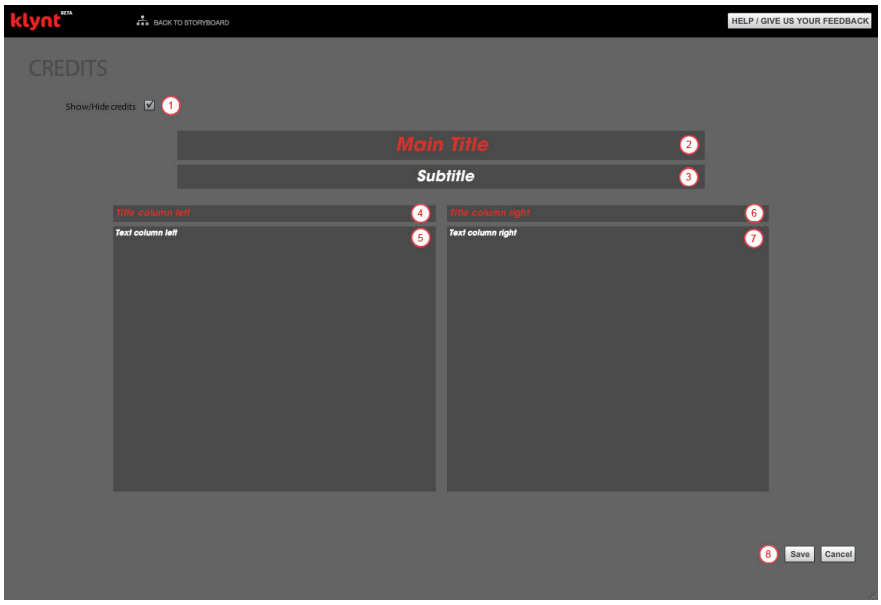
Cela fait référence à la partie de la carte visible lorsque l'utilisateur ouvre le menu carte. Paramétrez librement le cadrage, le niveau de zoom et le centre de la carte.



Définir un niveau de zoom maximal / minimal

Vous pouvez spécifier un niveau de zoom minimal et maximal pour l'utilisateur. Pour cela, déplacez le curseur **minimum** et **maximum** à la position souhaitée.

5.4. Page de crédits



1. Afficher / cacher les crédits
2. à 7. Champs par défaut
8. Enregistrer ou annuler la page de crédits

Allez dans **My projects > Edit credits page** pour ajouter un titre, un sous-titre et décrire votre projet. Comme pour le menu, lorsque vous exportez ou prévisualiser votre projet, vous pouvez cliquer sur le bouton **Credits** situé dans le footer du player pour mettre en pause votre projet et visualiser le texte.

5.5. Personnaliser le design du player

Pour chacun de vos projets, vous pouvez choisir la police, sa couleur, la taille du texte ainsi que la couleur de fond de chacun des éléments (boutons, footer du player, menu index, menu carte et page de crédits).

Pour accéder à la fenêtre "Edit Styles", allez dans menu **Klynt > My project > Edit styles**

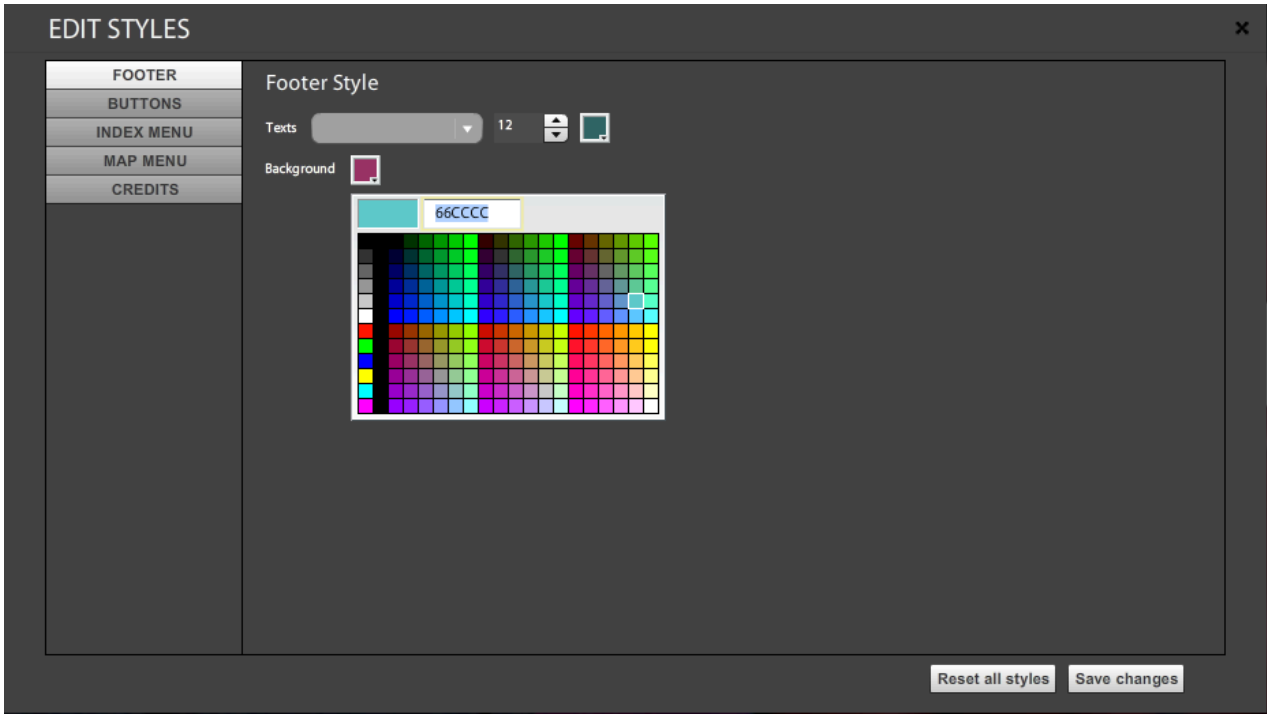
A noter : lorsque vous effectuez des changements dans l'application, ceux-ci sont répercutés dans une feuille CSS à l'intérieur de votre dossier "projet". Vous pouvez alors vérifier les modifications effectuées et en ajouter directement.

Lorsque vous effectuez des changements de styles des boutons, cliquez sur le bouton "Save changes" pour appliquer ces modifications. A tout moment, cliquez sur le bouton "Reset all styles" pour revenir au design d'origine du player.

Klynt vous permet de personnaliser le design du footer, des boutons, de l'index menu, du menu carte, et de la page de crédits.

Personnalisation du style du footer

Comme vous le voyez dans la capture d'écran ci-dessous, Klynt vous permet de changer la police d'écriture, sa couleur, sa taille et la couleur de fond du footer.



Cette fonctionnalité vous permet de modifier l'apparence de votre footer en cohérence avec la charte graphique de chacun de vos projets.

Style de boutons personnalisables

Klynt vous propose 8 types de boutons différents

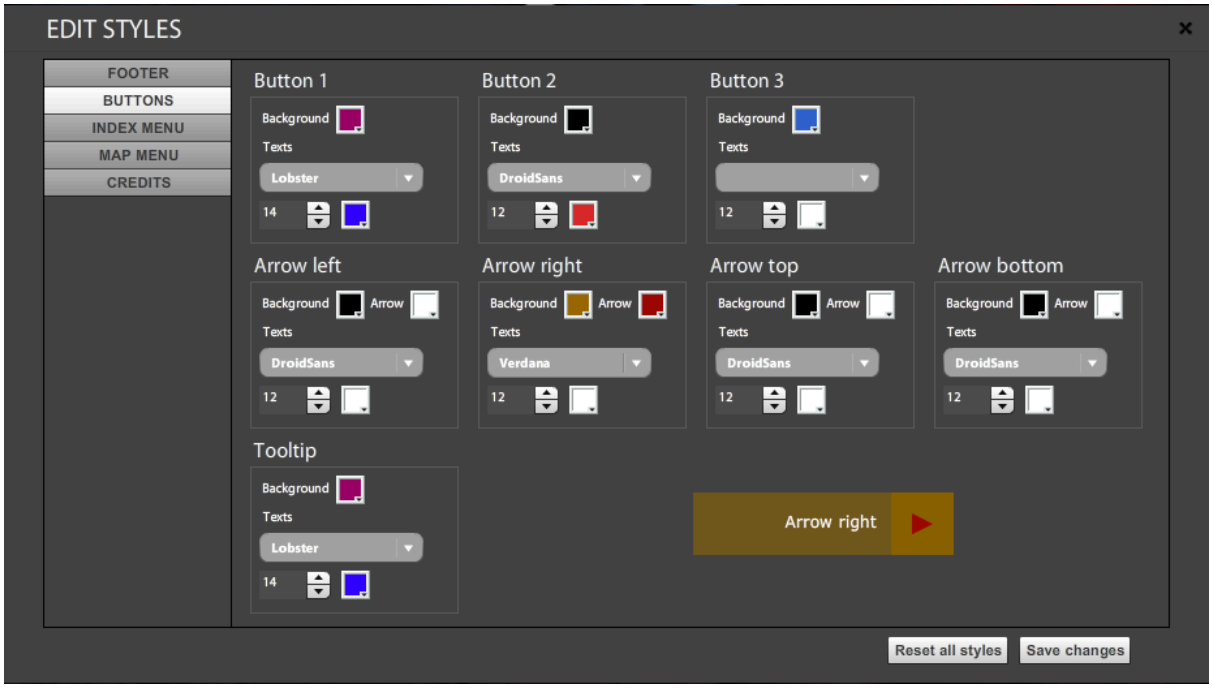
- Button 1
- Button 2
- Button 3
- Arrow left
- Arrow right
- Arrow top
- Arrow bottom
- Shape

Le bouton "Shape" est une zone transparente cliquable qui affiche une infobulle (tooltip) au survol de la souris.

Klynt vous permet de changer la couleur de fond, la police, la couleur et la taille de tous les boutons ainsi que pour l'infobulle du bouton shape.

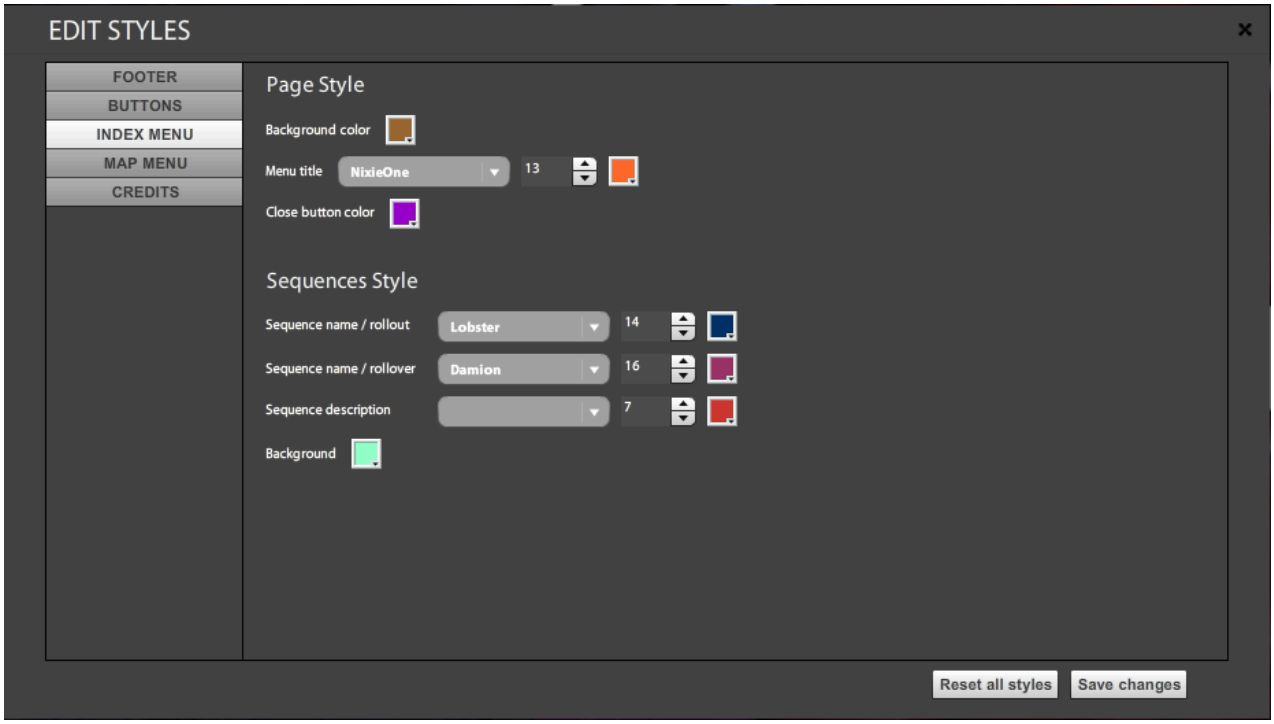
Par exemple, vous choisissez une couleur de fond bleu pour le bouton 1 avec un texte blanc de police **Quattrocento** et de 16px de hauteur. Une fois vos modifications sauvegardées, chaque fois que vous utiliserez un bouton de type 1 dans votre projet, celui-ci aura les mêmes caractéristiques (Quattrocento, 16px, blanc)

Dans le coin inférieur droit de la fenêtre de personnalisation, Klynt vous permet de prévisualiser en direct le rendu de vos choix (police, couleur, taille).



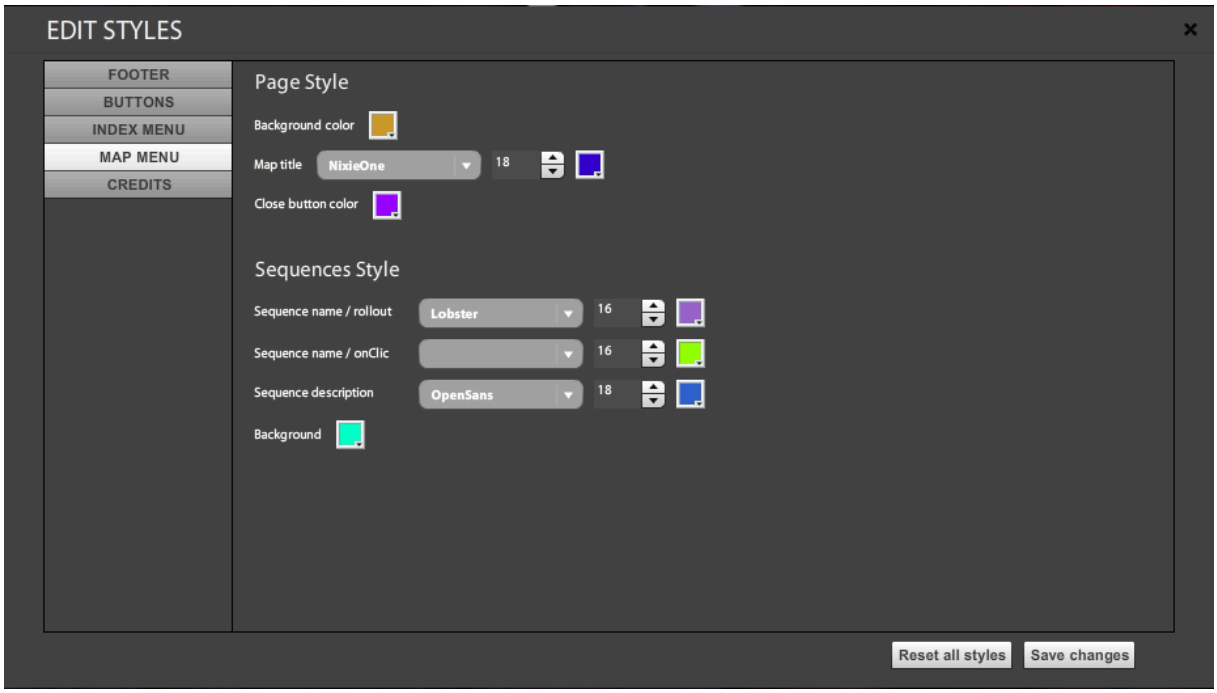
Personnalisation de l'index menu

Le menu index s'affiche lorsque vous cliquez sur le bouton "MENU" dans le player. Depuis ce menu, vous pouvez accéder aux séquences en cliquant sur leurs vignettes. Depuis la fenêtre "Edit Styles", Klynt vous permet de changer la police, la taille et la couleur des liens ainsi que leur apparence au survol de la souris. Si vous décidez d'afficher les descriptions associées à vos séquences, cette partie est aussi personnalisable. Enfin, vous pouvez changer la couleur de fond de vos vignettes (séquences) ainsi que la couleur du bouton de fermer du menu (la croix se trouvant dans le coin supérieur droit).



Personnalisation du menu carte

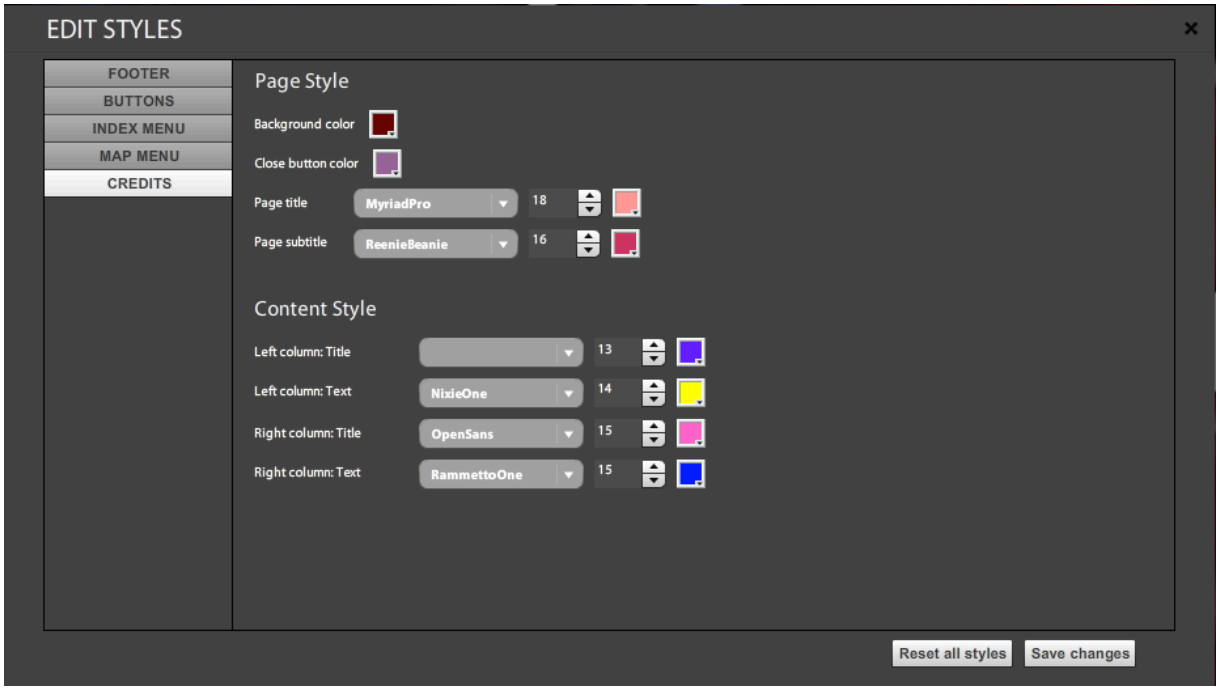
Le menu carte vous permet d'accéder à vos séquences depuis l'interface de Google Maps. Comme pour le menu index, Klynt vous permet de changer la couleur de fond de la page, la police du titre, sa taille, sa couleur ainsi que la couleur du bouton fermer (la croix se trouvant dans le coin supérieur droit).



Personnalisation de la page de crédits

Pour la page de crédits, Klynt vous permet de changer la couleur de fond, la couleur du bouton fermer, la police du titre principal et sa couleur. Même chose pour les titres des sous-parties.

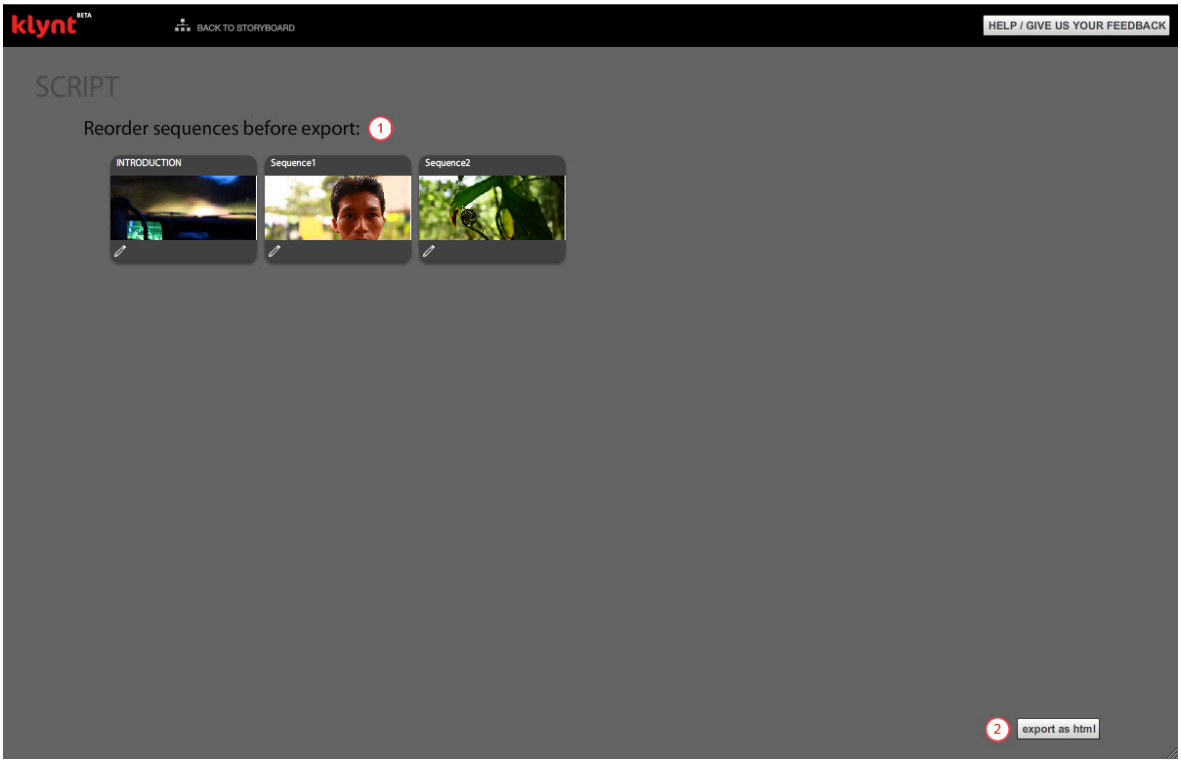
Enfin, vous pouvez aussi personnaliser les textes des colonnes de gauche et de droite.



6. Prêt-à-publier

6.1. Relire votre projet à l'aide du script (seulement disponible sur la version Pro)

Avant de publier de votre projet, la fonctionnalité "Script" vous permet de récupérer le détail du contenu de vos séquences et de l'afficher de façon linéaire pour faciliter la relecture de vos éléments rédactionnels.



1. *Changer l'ordre des séquences*
2. *Exporter en HTML*

Créer un script

Pour préparer votre script, allez dans **File > export script**.

Glissez-déposez vos séquences et sous-séquences dans l'ordre souhaité (de gauche à droite).

Exporter un script

Cliquez sur le bouton **Export as html** pour générer une version imprimable au format HTML. Le fichier contient :

1. Le titre du projet,
2. La date d'export
3. Le pseudonyme de l'utilisateur
4. Les séquences et leurs informations tels que les labels des liens, les éléments textuels, le nom des médias et leurs durées.

6.2. Partager votre projet via Facebook

Pour personnaliser vos options de partage Facebook, allez dans le menu principal **My project > Project Settings > Social Networks.**

Définir un titre, un message et une vignette associée

Klynt vous permet de rentrer un titre, une description et d'associer une vignette type pour le partage de votre projet.

Définir l'URL de partage de votre projet

Copiez l'URL de votre projet dans l'onglet **facebook link** et cliquez sur **OK.**

! *N'oubliez pas de pointer vers la page HTML! Exemple: http://monnomdedomaine.com/mapage.html*

6.3. Personnaliser vos liens et tags sur Twitter

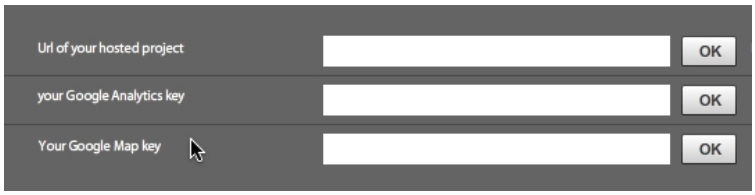
Pour personnaliser le partage de votre projet via Twitter, allez dans le menu principal **My project > Project Settings > Social Networks.**

Copiez l'URL de votre projet dans l'onglet **twitter link** et cliquez ensuite sur **OK.** Dans l'onglet **Twitter message,** écrivez une courte description de votre projet en incluant les hashtags souhaités.

! *La description ne doit pas dépasser les 140 caractères!*

6.4. Connecter votre projet à Google Analytics (seulement disponible sur la version Pro)

Pour connecter votre projet à Google Analytics, allez dans le menu principal **My Project** > **Project Settings** > **Connectivity.**



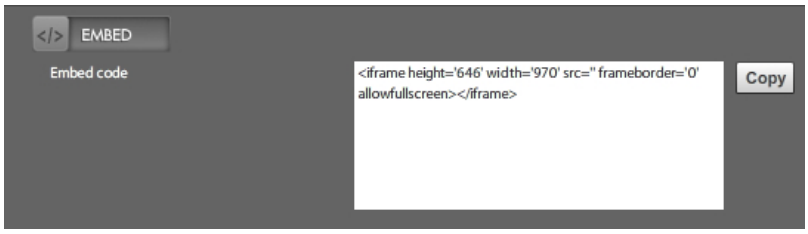
Connectez votre projet à Google Analytics (http://www.google.com/intl/fr/analytics/) en collant votre clef API personnelle dans l'onglet **your google analytics key.** Cliquez ensuite sur OK pour confirmer.

6.5. Générer un code d'embed

Klynt vous permet de générer un "code d'embed" pour intégrer votre projet dans n'importe quel site web ou blog.

Dans le menu principal, allez dans **My Project** > **Project Settings** > **Connectivity.**

Indiquez l'URL de votre projet (sur votre serveur) et cliquez sur **OK.** Votre code d'embed est maintenant disponible dans la **Sharing section.**

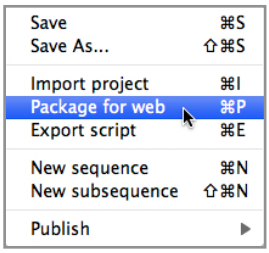


Maintenant, il ne vous reste plus qu'à copier le code d'embed (généré automatiquement par Klynt) pour l'insérer dans la page ou l'article de votre choix.

! *Cette opération n'est pas indispensable. Paramétrez cette option uniquement une fois que vous connaissez l'URL définitive d'hébergement de votre projet.*

6.6. Exporter vos projets pour le Web

Dans le menu principal, allez dans **File > Package for web** (**Cmd/Ctrl + P).** Cette opération génère un nouveau dossier nommé **Nomdeprojet_Publish_to_web,** dans **Documents > Klynt**. Cet export contient uniquement les médias et fichiers essentiels à la bonne lecture de votre projet (depuis votre serveur).



7. Informations additionnelles

Fichiers de type Klynt

Il existe deux types de fichiers Klynt:

- le .klynt, qui est le fichier du projet principal et peut être ouvert et modifier via l'éditeur de Klynt

- le .kl qui est le format d'export de votre projet et peut être ouvert par le player Klynt et publié sur Internet.

Héberger votre projet en ligne

Une fois que votre projet est finalisé et que vous souhaitez le rendre accessible en ligne, nous vous recommandons de consulter notre checklist de vérifications pour optimiser votre projet Klynt avant publication.

Une fois que vous avez validé cette étape, allez dans **File > Package for web** pour exporter votre projet (davantage de précisions ici). Klynt va créer un dossier publish_to_web à l'intérieur de votre dossier de projet.

La prochaine étape consiste à obtenir un hébergement pour votre projet et choisir une URL. Pour cela, vous devez souscrire à une offre d'hébergement incluant de l'espace sur un serveur et un nom de domaine. Quelques hébergeurs : OVH, enavn, GO Daddy, etc.

Pour transférer vos fichiers de votre ordinateur à un serveur, vous avez besoin d'un accès FTP. Le FTP est un protocole de transfert de fichiers qui permet de déplacer des fichiers d'un ordinateur à un autre. Pour transférer des fichiers FTP, il vous faut premièrement installer un client FTP. Nous vous conseillons Filezilla qui est gratuit et facile d'utilisation.

Une fois que vous avez récupéré votre nom d'utilisateur, mot de passe et serveur, il ne vous reste plus qu'à transférer vos fichiers. Glissez-déposez votre dossier **publish_to_web** depuis votre ordinateur jusque dans le dossier que vous avez créé sur votre serveur. Vérifiez que tous les fichiers ont bien été transférés, copiez l'URL de votre projet dans le navigateur : et admirez le travail !

Raccourcis clavier

! *Si vous utilisez Klynt sur un PC, au lieu du bouton Cmd (mac), appuyez sur Control (bouton ctrl)*

Vérifiez les mises à jour disponibles

Quitter

Sauvegarder

Enregistrer sous

Importer un projet

Exporter pour le Web

Exporter un script

Créer une séquence

Créer une sous-séquence

Ouvrir / Fermer la médiathèque

Revenir en arrière

Avancer

Retourner au Storyboard

Prévisualiser depuis le début du projet

Prévisualiser la séquence sélectionnée